5

OMBRE SULLA SABBIA



DEVER - CHALK

lupo solitario

VOLUME DOPPIO

librogame®

A Robert Alfred Dever (1917-65)
e William Roland Chalk

Sesta ristampa, ottobre 1992

ISBN 88-7068-069-X
Titolo originale: «Lone Wolf-Shadow on the Sand».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

OMBRE SULLA SABBIA

DEVER - CHALK

tradotto da Alessandra Dugan



Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

REGNO DI VASSAGONIA

KUCHEK
SAMIZ
FERUFEZAN
LYAM
LOHN
KARA KALA
BARRAKEESH
TEFA
IKARESH
CHULA
MONTI DAHIR
TEPH
BENOI HILLS
CHAHDAN
MONTE DHANAMET
TERRE FUOCATE
PASSO DAHIR
MONTI KABAR
KABAR
PASSO CHAHDAN
MONTI CHAH
BIR RABALU
PASSO OMONAI
M. KONESHI
KHOR
SUTAI
FIUME KHORDA
ISOLE KHORDAI
SCALA IN KM

PIANURA
COLLINA
MONTAGNA
PICCHI ROCCIOSI
LAGO SALATO
DESERTO
OASI

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMAS	NOTE
1	
2	
3	
4	
5	

ARTI AGGIUNTIVE

6 Un'arte in più se hai già portato a termine una avventura
7 Due Arti in più se hai già portato a termine due avventure
8 Tre Arti in più se hai già portato a termine tre avventure
9 Quattro Arti in più se hai già portato a termine quattro avventure

ZAINO (massimo 8 oggetti)	PASTI
1	
2	
3	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
4	BORSA (massimo 50 Corone)
5	
6	
7	
8	

COMB. = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLA PAGINA SEGUENTE)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO		



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO (massimo 2 armi)
1
2
Se sei Maestro di Scherma in queste armi: + 2 Combattività Se combatti senza armi: – 8 Combattività

COMB = Combattività RES = Resistenza

Questo diploma attesta che

____

è addestrato alle Arti Ramas



INDIETRO NEL TEMPO . . .

Tu sei Lupo Solitario, l'ultimo dei nobili cavalieri Ramas del regno di Sommerlund, unico superstite del massacro che li ha annientati durante un'aspra guerra contro i tuoi eterni nemici: i Signori delle Tenebre del regno di Helgedad.

A Holmgard, la capitale della tua terra natia, è pieno inverno e un alto manto di neve copre le strade della città. Sei stato raggiunto, nel tuo monastero sulle colline, da un messaggero che ti ha portato una pergamena firmata e sigillata dalla mano di Ulnar, re di Sommerlund. Ti sorprendi nel leggere il messaggio del re, che chiede il tuo aiuto per risolvere un urgente problema di grande importanza diplomatica: è una strana richiesta per un nobile guerriero come te, le cui doti si rivelano meglio sul campo di battaglia che nel trattare con ambasciatori di terre straniere. Comunque obbedisci all'ordine e quando arrivi alla capitale tutto si chiarisce.

Il Sultano di Vassagonia, un vasto regno situato a sud-est di Sommerlund, ha inviato il suo più fidato ambasciatore per stipulare un patto di pace tra i vostri due paesi, e proprio a te è stato domandato di firmare il trattato in nome del tuo regno. La ragione di ciò è chiara.

Meno di un anno fa Bakkarshan, un nobile traditore del regno di Vassagonia, ha attaccato con il suo esercito di banditi la provincia di Randong, nelle terre meridionali di Sommerlund. La città e molte delle terre circostanti sono state invase e devastate. Molti degli abitanti di Sommerlund hanno perso la vita e molti altri sono stati resi schiavi e costretti ai lavori forzati nelle miniere dei monti Maaken. Re Ulnar ha mandato te ad investigare, e dopo mille traversie hai sconfitto Bakkarshan in un duello mortale. Senza il tuo coraggio e la tua abilità la sicurezza del regno di Sommerlund sarebbe stata in grave pericolo.

Il messo del Sultano è inginocchiato ai piedi di re Ulnar: "Maestà, il Sultano è molto imbarazzato per il tradimento di Bakkarshan ed è ansioso di ripristinare la fiducia e la vecchia amicizia. Egli vi prega di mandare Lupo Solitario, il guerriero Ramas, al Grande Palazzo di Barrakeesh".

Il re si alza dal trono, nascondendo a stento il suo fastidio per il comportamento servile del messo, volge lo sguardo verso di te e ti invita a seguirlo nelle sue stanze private.

"Non ho molta simpatia per il regno di Vassagonia, Lupo Solitario, ma l'idea di una guerra mi piace ancor meno. Il Sultano è vecchio e debole, e non ha figli che gli succedano al trono quando sarà morto. Bakkarshan era solo uno dei tanti nobili spietati che aspettano come sciacalli l'occasione di prendere il potere, e ho paura che diventino troppo impazienti per aspettare la morte naturale del Sultano. Dopo la sua morte non è detto che il trattato garantisca la pace con il regno di Vassagonia, ma almeno ci darà tempo prezioso per fortificare i nostri confini meridionali".

Il re ti conduce alla finestra e ti indica il porto, dove è ancorata una nave del regno di Vassago-

nia a stento visibile attraverso la neve che cade fitta.

"Parti per Vassagonia, Lupo Solitario. Firma il trattato e ritorna in fretta. Nonostante queste promesse di pace temo che l'ombra della guerra incomberà su di noi prima che l'anno sia finito".

Parti da Holmgard in questo triste giorno d'inverno, sicuro di tornare prima che la neve si sia sciolta. Ma mentre guardi i tetti della città sparire nella fitta neve non puoi nemmeno immaginare quello che ti aspetta nel regno di Vassagonia.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino,** e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella «Combattività» del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella «Combattività»). Quando affronti un nemico dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza.

Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella «Resistenza» del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza)

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza, e le Arti Ramas che avevi scelto. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramas in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario che hai portato a termine con successo.
Puoi passare ora alla sezione EQUIPAGGIAMENTO.

LE ARTI RAMAS

Nel corso dei secoli i monaci hanno perfezionato le loro tecniche di combattimento; i loro insegnamenti, impartiti a tutti i giovani cavalieri, vanno sotto il nome di Arti Ramas. Tu hai imparato solo cinque delle Arti elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.
Quando hai scelto le tue cinque Arti, scrivile nella tabella «Arti Ramas» del Registro di Guerra.

Mimetismo
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante. In campagna può nascondersi tra alberi e rocce senza essere scoperto e passare vicino al nemico senza essere visto.

In città lo rende capace di comportarsi e di parlare come uno del posto, e può aiutarlo a trovare un nascondiglio sicuro. Se scegli questa tecnica, scrivi *Mimetismo* sul tuo Registro di Guerra.

Caccia
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Bada che tutta la zona delle Terre Infuocate è una distesa arida e desolata, dove è impossibile cacciare. Però questa tecnica può essere utile lo stesso, perché consente al Ramas di muoversi agilmente e senza far rumore.

Se scegli questa tecnica scrivi *Caccia* sul tuo Registro di Guerra.

Sesto Senso
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente. Permette di capire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura.

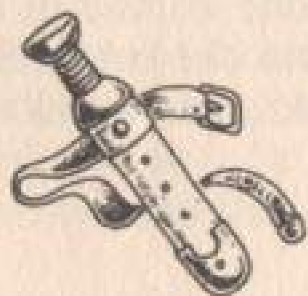
Se scegli questa tecnica scrivi *Sesto Senso* sul tuo Registro di Guerra.

Orientamento
Con questa tecnica il Ramas è in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, di leggere i segreti delle tracce e delle impronte, e nelle zone abitate di trovare sempre la persona o l'oggetto che cerca. Se scegli questa tecnica, scrivi *Orientamento* sul tuo Registro di Guerra.

Guarigione
Questa Arte serve a recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento. Ti permette di aggiungere un punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del tuo viaggio senza essere impegnato in combattimento. Puoi usare questa capacità solo se hai già perso dei punti di

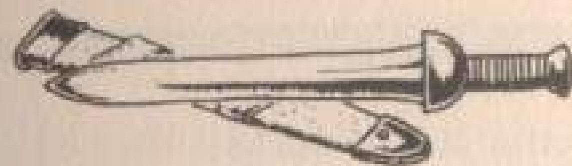
Resistenza, ma ricordati che non puoi mai superare il livello di partenza.
Se scegli questa tecnica scrivi *Guarigione: un punto di Resistenza in più per ogni tappa senza combattimento,* sul tuo Registro di Guerra.

Scherma
Quando entra nel monastero, ogni allievo impara a usare perfettamente un tipo di arma. Se decidi di impiegare l'Arte della Scherma, scegli un numero al solito modo nella Tabella del Destino e vedi nell'elenco qui sotto a quale arma corrisponde. Questa sarà l'arma in cui sei maestro, e se ti capiterà di averla quando affronti un combattimento potrai aggiungere 2 punti di Combattività.

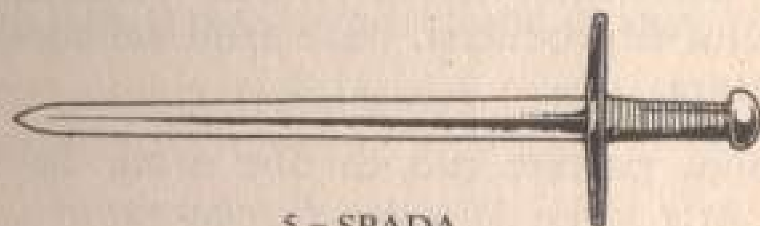

0 = PUGNALE


1 = LANCIA

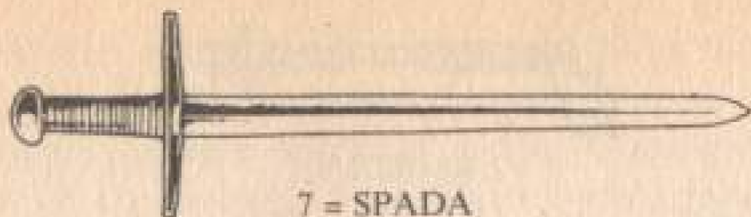

2 = MAZZA


3 = DAGA

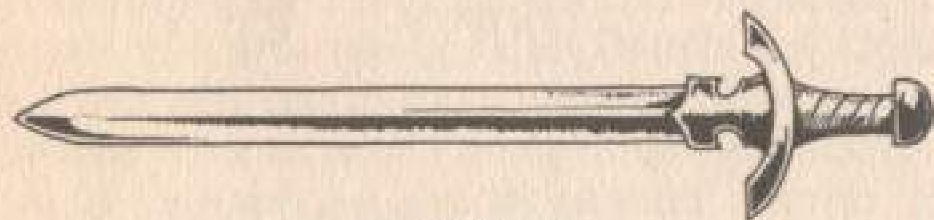

4 = MARTELLO


5 = SPADA


6 = ASCIA


7 = SPADA


8 = ASTA


9 = SPADONE

Il fatto di avere abilità con un'arma non significa necessariamente che tu cominci il viaggio con quella particolare arma. Avrai comunque la possibilità di procurarti delle armi nel corso dell'avventura.

Non puoi portare più di due armi. Se scegli questa Arte scrivi *Maestro di scherma in . . .: più 2 punti di Combattività se porti quest'arma,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicoschermo
Molti degli esseri malvagi che incontrerai possono attaccarti con il loro Psicolaser. Lo Psicoschermo impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco.

Se scegli questa tecnica scrivi *Psicoschermo: non perdi punti se vieni attaccato dallo Psicolaser,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicolaser
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della sua mente. Può essere usato insieme alle normali armi e aggiunge 2 punti alla tua Combattività. Non tutte le creature che incontri sono sensibili allo Psicolaser: questo ti verrà detto volta per volta.
Se scegli questa tecnica scrivi *Psicolaser: 2 punti di Combattività in più,* sul tuo Registro di Guerra.

Affinità animale
Permette al Ramas di comunicare con alcuni animali e di capire le intenzione di altri.

Se scegli questa tecnica scrivi *Affinità animale,* sul Registro di Guerra.

Telecinesi
Questa tecnica consente al Ramas di muovere piccoli oggetti con la sua capacità di concentrazione.

Se scegli questa tecnica scrivi *Telecinesi,* sul tuo Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo questa avventura potrai aggiungere un'altra Arte Ramas di tua scelta sul Registro di Guerra. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già, e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella prossima avventura di Lupo Solitario, *Il regno del Terrore.*

EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere il viaggio verso sud ti viene data una mappa del regno di Vassagonia (la trovi all'inizio del libro), e inoltre una borsa di monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" sul Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura.

Inoltre puoi prendere quattro tra i seguenti oggetti (ricordando che non puoi portare più di due armi e più di otto oggetti nello Zaino):

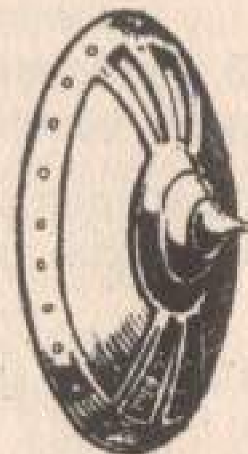
PUGNALE ("Armamento")
POZIONE DI VIGORILLA ("Oggetti Speciali"). Questa Pozione ti fa recuperare quattro punti di Resistenza persi in combattimento.



SPADA ("Armamento")
LANCIA ("Armamento")
2 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto, e occupa un posto nello Zaino.



MAZZA ("Armamento")
SCUDO ("Oggetti Speciali"). Aggiunge due punti alla tua Combattività.



Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

PUGNALE: in mano
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
SPADA: in mano
LANCIA: in mano
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
MAZZA: in mano
SCUDO: in mano durante il combattimento, altrimenti in spalla.

Quanto puoi portare?

Armamento: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

Corone d'oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola. Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armamento: le armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramas che hai scelto c'è la Scherma, e se hai l'Arma corrispondente, aggiungi 2 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'arma durante il viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due armi).

Zaino: durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti, o eliminarli, ma non quando sei impegnato in un combattimento.

Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Qualche volta questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volte ti sarà rivelato man mano che la storia procede. Prima di partire puoi lasciare qualche Oggetto Speciale (se ne avevi dalle precedenti avventure) in deposito nella cantina del monastero. Lo troverai al tuo ritorno.

Corone d'oro: la moneta locale è la Corona, una piccola moneta d'oro. Molti dei nemici che incontrerai avranno delle Corone d'oro, con sé o nascoste da qualche parte. Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere le sue Corone e metterle nella Borsa (comunque non più di 50).

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le cinque Arti Ramas hai scelto la Caccia, non sarà necessario cancellare

un Pasto dalla casella del tuo Registro di Guerra.

Pozione magica: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Se trovi altre Pozioni magiche durante il viaggio, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le Pozioni magiche vanno contate come oggetti da mettere nello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà l'occasione di combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario in combattimento è di uccidere il nemico; questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento** nel tuo Registro di Guerra.

Il Combattimento si svolgerà così

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramas.
2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il **Rapporto di Forza,** che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) cade in un'imboscata tesa da un Kraan, uno dei mostri alati (Combattività 20). Non può evitare il combattimento, e deve aspettare a pie' fermo mentre il mostro lo assale in picchiata. Tra le Arti Ramas di Lupo Solitario c'è lo Psicolaser, così puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività, portandola a 17.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del Kraan si ottiene un rapporto di Forza di –3 (17–20= –3).

Segna –3 nella casella «Rapporto di Forza», del tuo Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4. Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal suo nemico durante questo scontro («N» segnala i punti persi dal nemico, «LS» quelli persi da Lupo Solitario).

Abbiamo detto che il rapporto di Forza è –3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo combattimento è:
«LS» perde 3 punti di Resistenza
«N» perde 6 punti di Resistenza.

5. Sulle caselle «Resistenza» del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattimenti.
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè
7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

Durante la tua avventura può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Cavaliere Ramas raggiunge man mano che procede nell'addestramento. Ogni volta che porti a termine con successo un'avventura di Lupo Solitario, aumenta il numero di Arti in cui sei esperto, fino a raggiungere il numero massimo di dieci.

Numero delle Arti in cui sei esperto	Grado e titolo Ramas
1	Novizio
2	Allievo
3	Diacono
4	Accolito
5	Iniziato - **Le avventure di Lupo Solitario cominciano da questo grado.**
6	Aspirante
7	Guardiano
8	Tutore
9	Sapiente
10	Maestro

Dopo le dieci Arti di base ti attendono le difficoltà della Saggezza Superiore, i Misteri del Ramastan. Solo allora il Cavaliere può aspirare al titolo di Gran Maestro Ramas.

LA SAGGEZZA RAMAS

Stai per intraprendere una missione molto importante per la pace e la sicurezza del tuo paese. Esamina attentamente la mappa all'inizio del libro per renderti conto del territorio in cui dovrai operare, ed eventualmente prendi qualche appunto durante l'avventura: potrà esserti utile in seguito.

Troverai molte cose che ti saranno di aiuto. Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno anche nelle prossime avventure di Lupo Solitario, altri invece potrebbero essere dei falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegliendo attentamente le Arti Ramas, e facendo ricorso a tutto il tuo coraggio e a un pizzico di fortuna, dovresti riuscire a compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Non è necessario aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine l'impresa.

Buona fortuna!

PARTE PRIMA

1

Per venticinque giorni la nave procede a buona andatura verso il porto di Barrakeesh, facendo solo una breve sosta a Port Bax per rompere la monotonia del viaggio.

Utilizzi il tuo tempo a bordo imparando dalla ciurma la lingua Vassaka. I marinai sono fin troppo impazienti di insegnartela; in cambio ti chiedono di raccontar loro le tue avventure, poiché per molti di essi queste sono le storie più avvincenti mai sentite. Quando arrivi a Barrakeesh hai ormai imparato la loro lingua ed hai guadagnato la loro ammirazione.

Nel primo pomeriggio compaiono all'orizzonte i bastioni della capitale. Ti fai strada tra l'equipaggio esultante e raggiungi il messo sulla prua della nave; raggiante d'orgoglio ti porge un cannocchiale invitandoti ad ammirare la sua terra natale. La vista di quel paesaggio ti mozza il fiato. Contempli affascinato le cupole dorate delle moschee e i tetti delle case che brillano sotto il sole splendente del deserto, meravigliandoti della bellezza straordinaria del Grande Palazzo che domina tutta la città. Improvvisamente noti che su ogni torrione del Palazzo sventola un lungo vessillo nero. Chiedi al messo il perché di quei neri stendardi. Bruscamente egli ti strappa il cannocchiale dalle mani e un'espressione d'orrore cala sul suo volto: "Per lo spirito di Majhan!" esclama. "È morto . . . Il Sultano è morto!"



Mentre la terribile notizia si sparge per la nave, speri in cuor tuo che il trattato di pace venga stipulato ugualmente con il successore del Sultano, ma il messo non è altrettanto fiducioso. La nave attracca e scendi a terra con il tuo compagno.

Il porto di Barrakeesh è deserto: c'è solo un gruppo di cittadini vestiti di nero, e il solo suono che ti giunge è l'eco delle campane che suonano a morto in questo giorno di lutto. Una carrozza trainata da cavalli fa il suo ingresso nella piazza che dà sul porto, scortata dai cavalieri della Guardia del Palazzo. Si ferma, e un uomo dall'aspetto arcigno ti viene incontro.

"Salute a te, Lupo Solitario. Il mio nome è Maouk, e ti do il benvenuto nella nostra città a nome del nuovo sovrano, Sua Magnificenza il Sultano Kimah".

Il messo resta senza fiato al sentire il nome del nuovo Sultano. Con gli occhi sbarrati dalla paura cerca di avvertirti: "È una trappola, devi . . .".

Ma il pugnale del feroce Maouk lo fa tacere per sempre. Un gruppo di guerrieri vestiti di nero appare all'improvviso: sono guerrieri Charkassi, i migliori combattenti di Vassagonia. Si stringono attorno a te, circondandoti da ogni parte.

Se vuoi impegnarti in un combattimento, vai al **36.**

Se vuoi arrenderti a Maouk e ai suoi guerrieri, vai al **176.**

Se preferisci tornare di corsa sulla nave, vai al **104.**

2

Senza fiato per la violenza del combattimento indietreggi finché l'Elix crolla e muore. Lentamente i suoi occhi verdi, trasparenti come il vetro, diventano opachi come la fredda e dura giada. Intorno alla gola insanguinata della mostruosa creatura è appesa una Catena d'Oro e una Chiave. Subito capisci che quella Chiave apre la porta d'acciaio della stanza blindata all'interno della Farmacia Imperiale.

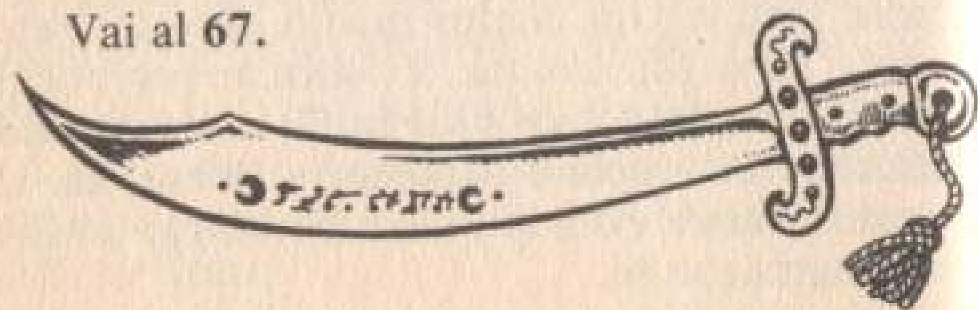
Entri nella stanza e su uno scaffale trovi una piccola scatola con dentro quello che stai cercando: l'Erba Miracolosa. Ti strofini per pochi secondi le foglie dorate sulle spalle e subito una sensazione di bruciore ti percorre le braccia. Il torpore svanisce e sei di nuovo libero dai terrificanti Sharnacocchi.

Nella scatola resta ancora una quantità di Erba Miracolosa sufficiente per un'ulteriore applicazione. È una sostanza che può essere usata contro numerose malattie mortali, oppure puoi utilizzarla per recuperare dieci punti di Resistenza mangiandola dopo un combattimento. Se vuoi conservare l'Erba segnala sul Registro di Guerra tra gli oggetti da mettere nello Zaino. Inoltre devi recuperare i punti di Combattività che avevi temporaneamente perso a causa degli Sharnacocchi.

Dopo aver trascinato il corpo dell'Elix nella camera blindata chiudi a chiave la porta d'acciaio dall'interno. Infatti hai notato che ci sono due ingressi: quello da cui sei entrato e uno più piccolo nella parete opposta. La Chiave d'Oro apre la serratura della nuova porta, che conduce ad una stretta scalinata illuminata fiocamente da torce appese alle pareti.

La salita è ripida e difficile. Probabilmente si tratta di un passaggio segreto che conduce alla stanza blindata e i tuoi sospetti sono confermati quando arrivi a quello che ti sembra un vicolo cieco. Un attento esame ti rivela l'esistenza di una stretta porta di bronzo la cui serratura si trova in basso vicino al pavimento. Appena inserisci la Chiave d'Oro sei sicuro che la porta si aprirà.

Vai al **67**.



3

Perquisisci i corpi delle tre guardie e trovi i seguenti oggetti:

4 Corone d'oro
1 Pugnale
1 Spada
1 Pozione magica di Alether (Ti dà due punti di Combattività per un combattimento.)

Puoi anche prendere la Cerbottana e i Dardi avvelenati rimasti. Se decidi di prendere qualcosa segnalo sul Registro di Guerra tra gli oggetti da mettere nello Zaino. Tra i vestiti del guerriero trovi un piccolo pezzo di pergamena su cui compare la data di oggi e il numero sessantasette.

Un sorriso ti illumina il volto quando capisci che questo è il numero che aprirà la porta di bronzo. Trattieni il respiro e componi il numero.

Vai al **67**.

4

Ti chini a raccogliere la spada, ma mentre la impugni la seconda guardia ti attacca.

Carceriere: Combattività 14   Resistenza 21

Non tener conto dei punti di Resistenza persi dal nemico nel primo scontro, dal momento che puoi solo cercare di evitare i suoi colpi.

Se vinci in quattro scontri o meno, vai al **165**.

Se combatti più di quattro scontri, vai al **180**.

5

Hai già fatto mezzo giro intorno alla torre quando un pezzo di pietra ti cede sotto i piedi. Disperatamente ti aggrappi al muro ma le pietre sono troppo vecchie e ti si sgretolano fra le mani. Barcolli all'indietro e precipiti nel giardino del palazzo.

La tua fuga e la tua vita finiscono qui.

6

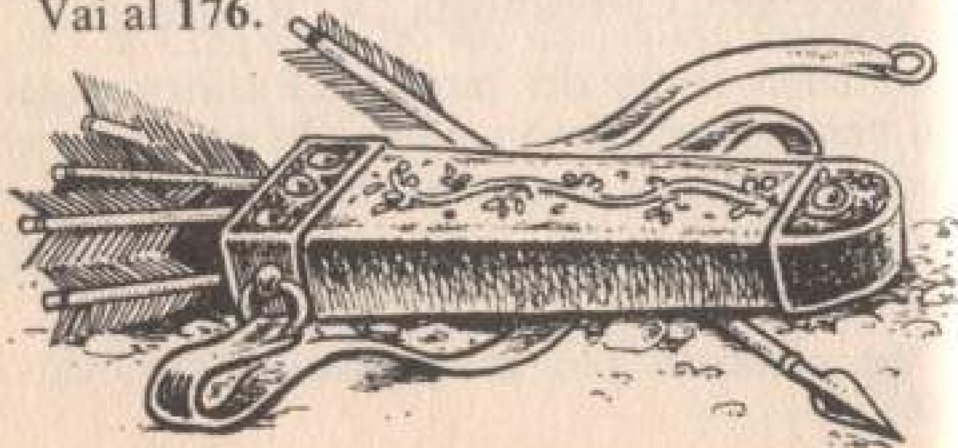
Il balsamo è estratto dai frutti dell'albero di Larnuma, ed ha un effetto calmante se lo strofini sulla pelle.

Se decidi di spalmarti il balsamo, vai al **103**.
Se preferisci non usarlo, vai al **71**.

7

Scocchi la freccia verso il bersaglio, ma hai sbagliato mira e la vedi cadere sul selciato della piazza del porto: ora gli uomini di Maouk sanno dove sei. Cerchi di fuggire ma la piccola imbarcazione è subito circondata e sei costretto ad arrenderti. Mentre i Charkassi ti trascinano lungo le mura del porto temi che la tua vita sia in grave pericolo.

Vai al **176**.



8

Fai ricorso alle tue arti Ramas per scoprire la combinazione che aprirà la porta; è un'impresa estenuante che richiede una grande concentrazione. A poco a poco l'immagine di due numeri si forma nella tua mente: sei e sette. Ma l'immagine è sfocata e non riesci a capire se il numero è sessantasette o settantasei. Sei esausto per lo sforzo e ciò ti costa due punti di Resistenza. Cancellali dal Registro prima di scegliere una delle due possibilità.

Se decidi di scegliere sessantasette, vai al **67**.
Se decidi di scegliere settantasei, vai al **76**.

9

La guardia comincia a tossire e ti chiede di allentare la presa. Gli chiedi dove si trova l'equipaggiamento che ti hanno sequestrato. Dice di non sapere niente, poi improvvisamente ti dà una gomitata al petto e scappa. Anche se sei rimasto senza fiato sei deciso a fermarlo.

Vai al **78**.

10

I Charkassi ti hanno circondato e ti trascinano via con la forza. Ti sequestrano lo Zaino, le Armi, le Corone d'oro e tutti i tuoi Oggetti Speciali. (Aggiorna il Registro di Guerra.) Con le mani legate ti riportano nella piazza, dove sta aspettando la carrozza. Ti scaraventano dentro e subito Maouk, con un grido di trionfo, dà ordine di tornare al Grande Palazzo dove il Sultano sta aspettando la sua preda.

Cerchi di liberarti dalla morsa della corda che ti sta tagliando i polsi, ma Maouk si accorge delle tue intenzioni. Ti afferra per le braccia e ti punge con uno stiletto. L'ultimo suono che senti prima di perdere i sensi è la perfida risata di Maouk.

Vai al **69**.

11

Per raggiungere la porta a nord senza essere visto devi fare molta attenzione e nasconderti dietro le colonne.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi le Arti del Mimetismo o della Caccia, togli 2 dal numero uscito.

Se il totale va da -2 a 2, vai al **167.**
Se il totale va da 3 a 9, vai al **190.**

12 *(fig.1)*

Stai combattendo sott'acqua con una pericolosissima creatura che si nutre di cadaveri.

Sanguivora: Combattività 17 Resistenza 11

Perdi due punti di Combattività a causa della velocità del suo attacco. La creatura è immune allo Psicolaser.

Se vinci il combattimento, vai al **95.**



(fig. 1) Devi combattere con una famelica creatura sottomarina.

13

Ti spingi lungo il canale colmo di fanghiglia verde e nera e reso melmoso da una ripugnante quantità di sporcizia e detriti. Le crepe del soffitto brulicano di schifosi scarafaggi. L'acqua putrida ti arriva alla cintola e dalla melma si alza un odore insopportabile che ti soffoca. Tossendo ti copri la bocca e il naso con un angolo del mantello. Un improvviso rumore ti avverte che gli uomini di Maouk non sono molto lontani, quindi affretti i tuoi passi.

Sei avanzato di poco, quando senti un rumore che ti paralizza: è senza dubbio il rumore di un animale dalla pelle squamosa che striscia. Resti agghiacciato alla vista dell'animale che sta avanzando verso di te.

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Affinità Animale, vai al **187**.

Se non la possiedi, vai al **110**.

14

Entri in una stanza perfettamente circolare. Da una piccola finestra sul soffitto entra un raggio di luce che illumina il pavimento. Al centro della stanza c'è un tavolo su cui vedi delle brocche, penne d'oca, pergamene, mantelli, urne e una grande quantità di frutta e dolci. Un cassetto che sporge dal tavolo attira la tua attenzione: ne riconosci il contenuto. Hai finalmente ritrovato il tuo equipaggiamento. Riscrivi sul Registro di Guerra gli oggetti perduti quando sei stato imprigionato: tutti gli oggetti che avevi nello Zaino, gli Oggetti Speciali, le Armi e le Corone d'oro.

Felice di aver ritrovato il tuo equipaggiamento, decidi di fuggire dal Grande Palazzo al più presto possibile. C'è solo un'altra porta, oltre a quella dalla quale sei entrato, e si trova sulla parete a nord.

Se decidi di uscire dalla stanza, vai al **58**.

Se prima di uscire vuoi cercare qualche oggetto che ritieni utile, vai al **131**.

15

Il tunnel è molto buio e in stato di abbandono. Ci sono molte crepe e fessure che segnano le pareti: devi cercarne una abbastanza larga da poterti nascondere. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il grado Ramas di Guardiano o uno superiore, sottrai 1 dal numero uscito.

Se il totale va da -1 a 7, vai al **151**.

Se il totale va da 8 a 9, vai al **175**.



16

Ti precipiti nel sotterraneo e spranghi la porta. Appoggiando l'orecchio al legno nodoso della porta riesci a sentire le imprecazioni dei soldati di Maouk. Sono già entrati nell'edificio, e scoprire la porta che dà al sotterraneo per loro sarà questione di minuti. Dai un'occhiata alla stanza: c'è solo una Fune e un Acciarino. C'è un'altra via d'uscita dalla piccola cella di pietra: una grata di ferro al centro del pavimento. Ma il fetore nauseante che ne esce ti fa rivoltare lo stomaco.

Se scappi dalla cella attraverso la grata, vai al **51**.

Se decidi di rimanerci, preparati al combattimento e vai al **123**.

17

Ci vuole parecchio tempo perché la nausea e il terrore scompaiano, ma nonostante ciò avanzi nell'acqua viscida quasi dimentico delle tue disavventure. A questo punto scorgi una galleria più larga che incrocia la tua strada.

Se vuoi proseguire lungo il canale ad ovest, vai al **73**.

Se vuoi prendere la nuova galleria e dirigerti a nord, vai al **112**.

Se invece vuoi andare a sud nella nuova galleria, vai al **128**.

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **47**.

18

La porta della cella non si apre finché il sole non scompare dietro le montagne Dahir. Ti prepari ad incontrare il Sultano per chiedergli il tuo immediato rilascio e il permesso di tornare a Sommerlund. Ma il Sultano non è solo ad aspettarti: c'è un altro ospite, che ha fatto un lungo viaggio per incontrarti. È Haakon, uno dei Signori delle Tenebre del regno di Helgedad.

Disarmato e indifeso sei costretto ad inginocchiarti ai piedi di Haakon che senza pietà ti uccide con le sue stesse mani.

La tua vita e tutte le tue speranze sono svanite nel nulla.



19

Con il cappuccio abbassato sul volto per non farti riconoscere ti avvicini alle guardie. Siccome parli bene la loro lingua riesci a far credere di essere un mercante i cui beni sono stati sequestrati e chiedi di essere portato dal Giudice di Barrakeesh per esporgli il tuo caso. Le guardie confabulano tra loro e ti chiedono due degli oggetti che porti nello Zaino per lasciarti entrare nel Grande Palazzo. Essi già sanno che il Giudice non restituisce mai gli oggetti confiscati e che sarai rinchiuso nella prigione del Palazzo per la tua insolenza, come succede a tutti i mercanti che chiedono giustizia.

Se vuoi dare alle guardie quello che ti chiedono, cancella dal Registro di Guerra due Oggetti (tranne i Pasti). Così puoi entrare nel giardino del Palazzo.

Vai al **137.**

Se non vuoi o non puoi dare alle guardie due Oggetti dello Zaino, devi allontanarti e cercare un altro modo di entrare nel Palazzo.

Vai al **49.**

20 *(fig. 2)*

Il guerriero incita freneticamente il cavallo, per cercare di calpestarti con gli zoccoli.

Cavaliere: Combattività 21   Resistenza 28

Se vuoi evitare il combattimento tuffandoti in mare, vai al **142.**

Se vuoi evitare il combattimento e arrenderti, vai al **176.**

Se vinci il combattimento in tre scontri o meno, vai al **125.**

Se stai ancora combattendo dopo tre scontri, vai all'**82.**

Se perdi, vai al **161.**

21

La tua incredibile prontezza ti ha salvato. Rotoli di lato sul pavimento, cosicché il Dardo avvelenato si impiglia nella stoffa del mantello. Le guardie si avvicinano sicure di aver fatto centro e di averti narcotizzato, ma nel momento in cui ripongono le armi le attacchi all'improvviso.

Vai al **168.**



(fig. 2) Il guerriero incita il cavallo cercando di calpestarti sotto gli zoccoli.

22

Hai una profonda ferita al petto che ti fa perdere otto punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo e possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **107.**

Se non possiedi quest'Arte, vai al **63.**



23

Arrampicarsi sarebbe facile, se non fosse per il vapore bollente che ti scotta la pelle delle mani e della faccia. Perdi un punto di Resistenza.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai perso l'uso di un braccio, sottrai 3 dal numero uscito. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi invece 2.

Se il totale va da -3 a -1, vai al **77.**
Se il totale va da 0 a 6, vai al **192.**
Se il totale va da 7 a 11, vai al **114.**

24

L'uomo sbatte il cancello e lo chiude a chiave. Poco dopo senti i passi dei guerrieri Charkassi che si precipitano nel cortile. "Entra" sussurra l'uomo indicando l'interno buio della sua casa, "mi libererò io dei soldati".

Entri, e salendo una rampa di scale arrivi in una stanza ampia ed ariosa che dà sulla piazza del mercato. Dalle finestre del palazzo di fronte pendono lunghe bandiere nere e lamenti luttuosi provengono dalle porte spalancate.

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **147.**

Se non la possiedi, vai al **196.**

25

Lo stiletto affonda nella carne, ed anche se riesci ad estrarlo un senso di nausea ti fa cadere in ginocchio. La punta era stata drogata e non puoi fare a meno di perdere i sensi.

Vai al **69.**

26

Dando un'occhiata alla serratura, capisci che la chiusura è di un tipo particolare; una piccola lastra di metallo blocca il meccanismo, cosicché è impossibile scassinarla.

Se possiedi l'Arte Ramas della Telecinesi, vai al **48.**

Se vuoi tentare di abbattere la porta, vai al **127.**

Se decidi di lasciar perdere la porta e di dirigerti verso le scale, vai al **93.**

27

Ogni bottiglia porta un'etichetta scritta a mano con inchiostro verde.

Balsamo Larnuma (ogni dose restituisce due punti di Resistenza)

- 3 Corone d'oro

Vigorilla (ogni dose restituisce quattro punti di Resistenza)

- 5 Corone d'oro

Elisir di Rendalim (ogni dose restituisce sei punti di Resistenza)

- 7 Corone d'oro

Ne puoi comprare una qualsiasi. (I prezzi sono per dose. Tutte le pozioni vanno messe nello Zaino.) Poi la donna ti conduce a una porta secondaria e ti dice: "Capisco la tua disperazione, Uomo del Nord, e spero che tu trovi un rimedio ai tuoi mali".

Mentre te ne stai andando ti dà un'informazione: "Le guardie del cancello nord del Grande Palazzo possono essere corrotte". Tu la ringrazi e correndo lungo il muro del negozio attraversi il cortile.

Vai al **160.**



28

Il piano funziona: la tua freccia fende l'aria e colpisce il bersaglio. L'eco del fragore dei vetri rotti si espande nella piazza, attirando l'attenzione di tutti verso il negozio di mercanzie.

Vai al **153.**

29

Dopo aver fatto un laccio a un capo della Fune, la lanci verso il bersaglio. Il quarto tentativo va a segno: il laccio prende la sbarra, cosicché riesci a tirarti fuori dall'acqua e lasciandoti dondolare salti nella galleria di fronte. Sei riuscito a superare quest'ostacolo, ma hai perso la Fune. Infatti essa è ancora appesa alla sbarra di ferro e non c'è modo di recuperarla. (Ricordati di cancellare quest'oggetto dal Registro di Guerra.)

Il passaggio procede a serpentina e l'aria viziata che respiri è calda e umida. Anche se pensi di esserti sbarazzato dei tuoi inseguitori, devi ancora trovare il modo di uscire dal Baga-darooz.

Vaï al **55.**

30

Attraversi alcuni alti portali che corrono lungo le mura ad est e procedi senza intoppi. Ad un certo punto senti le voci delle guardie, e il tintinnio dei piatti e dei boccali ti avverte che si stanno accingendo a mangiare.

Stai cercando di decidere quale sia la miglior cosa da fare, quando un paio di soldati improvvisamente appare nel corridoio. Velocemente salti su un davanzale e ti nascondi dietro l'arco. Ma è molto stretto, e sei sicuro di essere scoperto quando ti passeranno vicino.

Se vuoi nasconderti arrampicandoti sullo stretto cornicione che corre lungo le mura esterne del palazzo, vai al **152.**

Se vuoi attaccare le guardie, vai al **124.**

Se hai raggiunto il grado Ramas di Guardiano o uno superiore, vai al **62.**

31

Mentre cominci a salire, due Charkassi escono improvvisamente dalla galleria infestata d'insetti. Si scagliano verso di te con le braccia tese per afferrarti le gambe e tirarti giù. Tirando calci riesci a colpirne uno alla mascella: prima di cadere nell'acqua viscida senti che emette un urlo straziante.

Raggiungi la botola di pietra, ma l'altro guerriero sguaina la sua scimitarra e comincia a salire la scala. Non ha nessuna intenzione di catturarti vivo. Appoggiando le spalle alla botola coperta di ragnatele riesci a sollevare la pesante pietra. Una volta uscito ti ritrovi in un cortile affollato dove c'è un mercato: l'uscita della fogna è vicina ad un tavolo di vimini sul quale sono accatastate delle torce.

Se possiedi la Sfera di Fuoco oppure un Acciarino, vai al **143.**

Se non possiedi nessuno dei due oggetti, vai al **183.**

32

Tiri su il cappuccio ed entri in un'ampia sala fredda e buia. Vedi molte persone inginocchiate di fronte a un altare, dove un uomo che indossa una veste di seta ricamata d'oro sta leggendo ad alta voce un libro tempestato di pietre preziose. Dietro di lui è appeso un arazzo, su cui è raffigurato il volto del Sultano morto. La folla è raccolta in preghiera e nessuno ti vede entrare. Appena la cerimonia finisce riesci a sgattaiolare dietro gli uomini di Maouk confuso tra i fedeli che escono nella strada.

Vai al **169.**



33

Grattando lo sporco sul pavimento scopri un grande anello di metallo arrugginito, e tirandolo riesci ad aprire una botola. Ti ritrovi sull'orlo di un pozzo da cui sale un fetore di fogna.

I guerrieri Charkassi stanno salendo le scale di pietra e il rumore dei loro passi ti fa sobbalzare.

Se vuoi saltare nel pozzo, vai al **94.**

Se vuoi combattere contro i soldati, vai al **185.**

34

Anche se ti sforzi di capire il meccanismo che chiude la serratura, non riesci a focalizzare l'immagine nella tua mente. Togli un punto di Resistenza per lo sforzo mentale.

Se vuoi abbattere la porta, vai al **127**.

Se decidi di lasciar perdere la porta e di dirigerti verso le scale, vai al **93**.

35

Il grande serpente si agita tra gli spasimi dell'agonia. Il fetore del suo sangue ti disgusta e devi trattenere il respiro mentre cerchi di spostare il corpo.

Nella cassa ci sono sei Mazze dal manico d'argento, tempestate di gemme preziose dal valore inestimabile. In fondo alla cassa trovi anche una Chiave di Rame. Se vuoi prendere con te una delle Mazze o la Chiave di Rame, o entrambi gli oggetti, segnali sul Registro di Guerra come Oggetti Speciali. Porterai la Chiave nella tasca della tunica e la Mazza d'Argento infilata nella cintura.

Il fetore del sangue del serpente ti fa vomitare, quindi sali velocemente le scale e lasci l'armeria uscendo dalla porta a nord.

Vai al **14**.

36

I soldati ti circondano e le loro affilate scimitarre scintillano al sole. "Prendetelo!" urla Maouk, "lo voglio vivo!"

Riluttanti i guerrieri rinfoderano le scimitarre e aspettano l'occasione per saltarti addosso. Sei riuscito ad ucciderne sei prima di essere sopraffatto. "Sei coraggioso, Nobile Ramas" dice Maouk in tono sarcastico, "ma questo non basterà a salvarti".

Vai al **176**.

37

La Farmacia Imperiale può essere raggiunta solo passando dalla Sala dei Trofei. Le cucine fanno parte degli alloggi degli schiavi e sono costantemente controllate da severissimi guardiani. Aspetti che il giardino sia deserto, poi corri verso la porta della Sala dei Trofei.

Vai al **149**.



38

Hai fatto mezzo giro intorno alla piccola torre quando un pezzo di pietra si sgretola sotto i tuoi piedi. Istintivamente mentre cadi allunghi le braccia e ti aggrappi al cornicione sottostante. Trovi il coraggio e la forza necessaria a rimetterti in piedi. Le tue dita sono scorticate e sanguinanti, ma sei ancora vivo. Perdi un punto di Resistenza.

Vai all'**87**.

39

L'uomo sa che stanno per arrivare altre guardie. Non appena allenterai la presa tenterà di sopraffarti e darà l'allarme.

Se vuoi continuare ad interrogarlo, vai al **9**.

Se decidi di ucciderlo, vai al **78**.

40

Il Kwaraz si stacca dal soffitto e cadendo nell'acqua solleva un'ondata di fanghiglia che ti sommerge completamente. Nauseato dal fetore cerchi di liberare gli occhi e la bocca dal fango. Il corpo della bestia ostruisce la galleria e per proseguire devi scavalcarlo.

Per lo stato di shock perdi un Oggetto del tuo Zaino, la Borsa delle Corone d'oro e due punti di Resistenza. Segna le variazioni sul Registro di Guerra.

Se sei ancora vivo, vai al **17.**

41

Ti riempi la bocca d'olio ma non riesci ad inghiottirlo, a causa del cattivo sapore che ti fa quasi vomitare. Lo sputi e ti risciacqui la bocca con l'acqua.

Se decidi di strofinarti un po' d'olio sulla pelle, vai al **103.**

Se decidi di non usarlo, vai al **71.**

42

La tua capacità di percezione ti avverte che il cortile non ha sbocco: se entri, resti sicuramente in trappola. Ti restano due possibilità di fuga: l'alto cancello dalle punte acuminate alla tua sinistra o il sentiero davanti a te.

Se decidi di passare per il cancello, vai al 75.

Se decidi di inoltrarti nel sentiero, vai al **169.**



43

Sei arrivato in un piccolo slargo sopra la galleria; sei all'asciutto, anche se senti ancora il terribile puzzo. Corri lungo uno stretto corridoio che curva prima ad ovest e poi a sud, ma quando ti accorgi che sei in un vicolo cieco ti senti perduto.

Se vuoi cercare una via d'uscita, vai al **33.**

Se vuoi prepararti ad affrontare un combattimento, vai al **185.**

44

Raggiungi la porta ad ovest ed entri in un corridoio. Blocchi la porta per ostacolare ogni eventuale inseguitore.

Alla fine del corridoio c'è una sala piena di armi. Ci sono molte lance e spade appese ai muri, e un banco di lavoro appoggiato sul pavimento: è l'armeria. Tra gli arnesi che ingombrano il tavolo vedi un grande libro rilegato in pelle nera.

Se vuoi dare un'occhiata al libro, vai all'**83.**

Se invece preferisci cercare l'equipaggiamento che ti è stato sequestrato vai al **181.**

45

Concentri lo Psicolaser sulla mano della guardia, che perde il controllo delle dita e lascia cadere l'arma.

Se vuoi attaccare la guardia, vai al **78.**
Se vuoi solo catturarla viva, vai al **199.**

46

Mentre il tuo avversario cade al suolo, l'altra guardia ti assale con il suo tridente. Non puoi evitare il combattimento e devi combattere fino alla morte.

Seconda Guardia:
Combattività 14 Resistenza 24

Se vinci, vai al **3.**

47

Hai la forte sensazione che nella galleria a nord ci sia un covo di Kwaraz. Sarebbe un suicidio proseguire in quella direzione, così devi scegliere uno degli altri percorsi.

Se vuoi continuare verso ovest, vai al **73.**
Se vuoi andare a sud lungo l'altra galleria, vai al **128.**

48

Ti concentri sulla serratura, usando tutta la tua abilità Ramas per aprirla. Per lo sforzo il sudore ti cola dalla fronte. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il grado Ramas di Guardiano o uno superiore, aggiungi 3 al numero scelto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **34.**
Se il totale va da 5 in poi, vai all'**80.**

49

Le mura esterne del Grande Palazzo sono troppo alte per essere scalate. E anche disponendo di una corda molto lunga il tuo mantello verde si vedrebbe da lontano, in contrasto con le mura bianche come il marmo.

Ti acquatti all'ombra di una porta e pensi al da farsi. Vedi un gran movimento di corrieri che entrano da nord e consegnano alle guardie un rotolo di pergamena. A poco a poco ti viene un'idea geniale: se riesci a catturare uno dei corrieri prima che raggiunga l'entrata del palazzo, puoi indossare i suoi abiti ed usare la sua pergamena per avere via libera.

Molti dei corrieri arrivano al Palazzo dal porto e, sebbene ci siano molti soldati, riesci a trovare un posto ideale per tendere un'imboscata. C'è uno spiazzo sopra cui corre un ponte e qui, tra gli archi di legno, ti nascondi aspettando la tua preda.

L'occasione non tarda ad arrivare: un cavaliere vestito di nero sta attraversando lo spiazzo. Deve per forza passare sotto gli archi. Tu ti prepari a saltargli addosso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi 1 al numero uscito. Se hai raggiunto il grado Ramas di Sapiente, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **106.**
Se il totale va da 6 a 13, vai al **189.**

50

La suola di cuoio delle tue scarpe non fa presa sul legno bagnato. Scivoli e cadendo batti la testa sulla fila di remi. Perdi due punti di Resistenza.

Vieni ripescato dai guerrieri Charkassi. Ti trascinano sulla piazza del porto e ti depositano ai piedi di Maouk che esclama sarcastico: "La tua prodezza non basterà a salvarti!"

Vai al **176.**

51

Una scala scivolosa scompare nel pozzo buio e puzzolente. Prendi un'ultima boccata d'aria e ti cali giù, chiudendo la botola alle tue spalle. Quando infine raggiungi il fondo del pozzo, ti rendi conto che peggio di così non potevi capitare.

Sei entrato nel Baga-darooz, la più antica ed estesa fogna di Barrakeesh. Ti torna alla mente uno dei marinai della nave, un vecchio soprannominato "Il Lercio" per il suo cattivo odore. Infatti era stato imprigionato per un anno nei sotterranei di Baga-darooz, per un crimine che non aveva commesso, e ti chiedi come abbia fatto a sopravvivere per tanto tempo in questa lurida fogna.

Improvvisamente i tuoi pensieri sono interrotti da un rumore: i Charkassi hanno forzato la botola, e dopo pochi attimi la pesante grata di metallo ti cade sulle spalle. Trattieni un grido di dolore, ma perdi un punto di Resistenza perché sei stato colpito.

In questo punto della fogna tre canali si incontrano: devi decidere velocemente quale prendere, gli uomini di Maouk stanno scendendo la scala.

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento, vai al **173.**

Se vuoi entrare nel canale a sinistra, vai al **96.**

Se vuoi entrare nel canale a destra, vai al **145.**

Se vuoi proseguire nel canale davanti a te, vai al **13.**

52

Sposti il cadavere con la punta della scarpa e rovistando tra i vestiti scopri i seguenti oggetti:

4 Corone d'oro
Le Chiavi del Carceriere (Oggetto Speciale)
1 Pugnale
1 Spada

Se vuoi prendere uno di questi oggetti, ricorda di segnarlo sul Registro di Guerra. (Le Chiavi del Carceriere appendile alla tua cintura.)

Vai al **140.**

53

Riconosci il segno del pesce, simbolo di un ordine di monaci chiamati "I Redentori", votati a una vita di preghiere, pellegrinaggi e allo studio dell'arte della guarigione.

Se decidi di entrare nella casa, vai al **157.**

Se invece preferisci entrare nella taverna, vai al **188.**

54 *(fig. 3)*

Esci dai Bagni Pubblici e ti allontani velocemente, finché arrivi nella Piazza della Morte. Il selciato è costituito da lastre di pietra nera da ognuna delle quali sale una lunga asta acuminata. Da lontano la piazza assomiglia al dorso di un immenso porcospino, ma avvicinandoti ti accorgi che in realtà lo spettacolo è molto più sinistro.

Sulla punta di ogni lancia è infilzato un cranio umano: è tutto ciò che resta di pirati, assassini, traditori e ladri che sono stati condannati a morte. La macabra esposizione serve da monito a chi non rispetta la legge del Sultano.

Mentre attraversi la piazza urti una delle aste, e del sangue ancora caldo ti cola sul mantello. Alzi lo sguardo imprecando, ma la vista che ti si presenta ti gela il sangue nelle vene.

Infilzata su una delle aste c'è la testa del messo Vassako che ti aveva scortato durante il viaggio, e tutt'intorno ci sono le teste dei marinai della nave. Sulle loro fronti è impressa una sola parola: "TRADITORE". Il terrore ti assale; distogliendo lo sguardo dai loro occhi impietriti corri verso le strade affollate di Mikarum, il quartiere dei mercanti di spezie e di erbe.

Alla fine di un vicolo arrivi a un incrocio, e di fronte a te vedi un negozio che reca un'insegna:

Bir Dar Masun
ESPERTA ERBORISTA

Se hai bisogno dell'Erba Miracolosa, vai al

continua



(fig. 3) In cima a uno dei pali è infilzata la testa dell'ambasciatore.

Se non ne hai bisogno, ma decidi comunque di entrare nel negozio, vai al **154**.

Se vuoi prendere l'ampia strada che porta al Grande Palazzo, vai al **179**.

55

Il caldo è soffocante e sei in un bagno di sudore. Poco avanti intravedi una stanza, piena di vapore bollente. Stai quasi per entrare quando ti accorgi del pericolo: un paio di metri più avanti il pavimento si interrompe per lasciar spazio a un getto di fango bollente.

Queste sorgenti sono molto comuni nel regno di Vassagonia. Gran parte di questo territorio deserto è soggetto a terremoti che quasi mai raggiungono intensità elevate. I Vassaki chiamano queste piccole scosse: "Tosse degli Dei".

In particolare questo getto di fango è usato per fini pratici: provvede al riscaldamento delle stanze soprastanti per mezzo di un sistema di camini che fanno circolare il vapore bollente. L'unico modo per uscire da questa stanza è quello di arrampicarti su per uno dei due camini che si aprono sul soffitto. Sebbene non ci siano scale, le pareti irregolari della stanza ti offrono molti appigli.

Se vuoi arrampicarti sul camino di sinistra, vai al **162**.

Se vuoi arrampicarti sul camino di destra, vai al **23**.

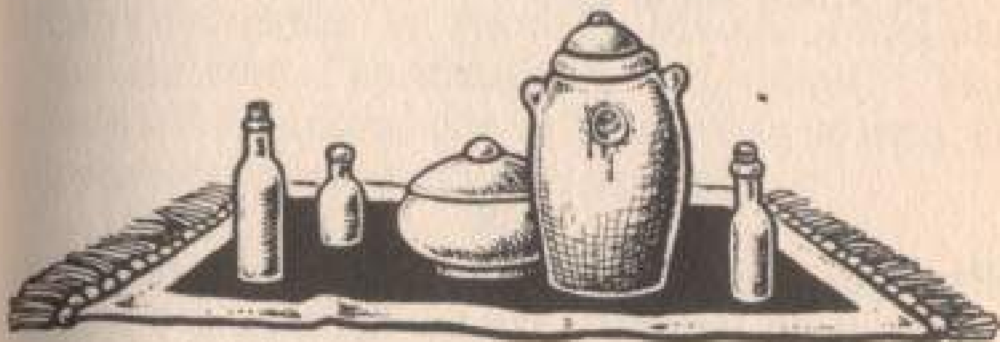
56

Cercando tra le ceste che ingombrano la piccola imbarcazione trovi un bellissimo astuccio di pelle. Con uno strattone lo apri e scopri che contiene un Jakan, un tipo di arco usato dai pescatori Vassaki. Sei contento della tua scoperta ma dispiaciuto del fatto che ci sia una sola freccia.

Nella piazza del porto, vicino alla carrozza di Maouk, vedi una piccola bottega con dei flaconi di vetro verde allineati sul banco. Tendendo la corda dell'arco cerchi di prendere esattamente la mira: è un bersaglio difficile ed hai solo una possibilità.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Scherma (con qualsiasi arma), aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **7**.
Se il totale va da 4 a 11, vai al **28**.



57

La serratura è aperta e per un momento il cuore ti si ferma. Se questa è la Farmacia Imperiale, dove è custodita l'Erba Miracolosa, perché la porta non è chiusa a chiave e sorvegliata? Pieno di timore entri e ti guardi intorno.

Sembra proprio una farmacia. Vedi ampolle fumanti e strani liquidi colorati che scorrono in tubicini contorti. Centinaia di contenitori pieni di erbe sono allineati lungo la parete e dieci grandi urne piene di polveri variopinte sono appese al soffitto reso nero dalla fuliggine. Mentre stai cercando tra i vasi, capisci perché la porta non era stata chiusa. C'è una creatura simile a un gatto che custodisce la farmacia, e ti si sta avvicinando. I suoi occhi brillano di luce verde mentre si prepara ad attaccarti.

Elix: Combattività 17 Resistenza 32

Se hai già combattuto contro un Elix, aggiungi due punti alla tua Combattività per la durata di questa lotta. Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino alla morte.

Se vinci, vai al **2**.

58

Prosegui attraverso un largo passaggio che ti porta in un vestibolo vuoto. Sulla parete a nord c'è una grande porta di legno coperta di borchie di bronzo. Al centro della porta c'è una strana serratura a forma di scorpione intagliato nel legno. Una rapida occhiata ti rivela una serie di numeri Vassaki che vanno dall'1 al 200 incisi sulla serratura. Riconosci il tipo del disegno: è una serratura a combinazione della Clotundia.

Se conosci il numero esatto che aprirà la porta di bronzo, vai a quel numero.

Se non lo conosci, vai al **156**.

59

Balzi in avanti e sferri un pugno alla mascella della guardia che stramazza al suolo, tenendosi il naso sanguinante. La sua spada ti cade tra i piedi.

Se vuoi raccogliere la spada, vai al **4**.

Se vuoi lasciar perdere la spada e preferisci attaccare la seconda guardia a mani nude, vai al **91**.

60

Ti lanci contro il primo guerriero, facendo una finta. Egli si scansa a sinistra e tu, anticipando la sua mossa, lo colpisci in pieno. Il guerriero si piega in due dal dolore e cade nell'acqua limacciosa. Gli altri, impauriti, scappano.

Improvvisamente la voce di Maouk echeggia nella galleria: "Lasciatelo a me, idioti!" Sta uscendo dall'ombra, con in mano uno stiletto, e imprecando cerca di colpirti al petto.

Vai al **25**.

61

Dalla porta aperta irrompono all'improvviso i guerrieri Charkassi. Balzi verso la finestra ma ti prendono alle spalle e ti scaraventano al suolo. Ti agiti inutilmente mentre ti trascinano giù in cortile; dai un'occhiata all'uomo che apre il cancello e vedi che sorride mentre infila in tasca una borsa di monete d'argento.

Vai al **176**.

62

L'istinto e l'esperienza ti avvertono che sarebbe molto pericoloso attaccare le guardie in un posto così vicino ad una sala affollata: qualsiasi rumore attirerebbe immediatamente l'attenzione degli altri soldati. C'è una sola cosa da fare: devi nasconderti sul cornicione che corre lungo le mura esterne del palazzo.

Vai al **152.**

63

Strappi un lembo del tuo mantello per bendarti la ferita alla meglio. Cerchi di fermare l'emorragia, ma hai già perso molto sangue e temi che il taglio si sia infettato.

Togli due punti di Resistenza dal tuo totale per ogni paragrafo che leggi d'ora in avanti, finché non trovi e riesci a bere una pozione di Vigorilla. Se i tuoi punti di Resistenza arriveranno a zero prima che tu trovi la pozione guaritrice, morirai dissanguato.

Se vuoi perquisire i corpi delle guardie morte, vai al **102.**

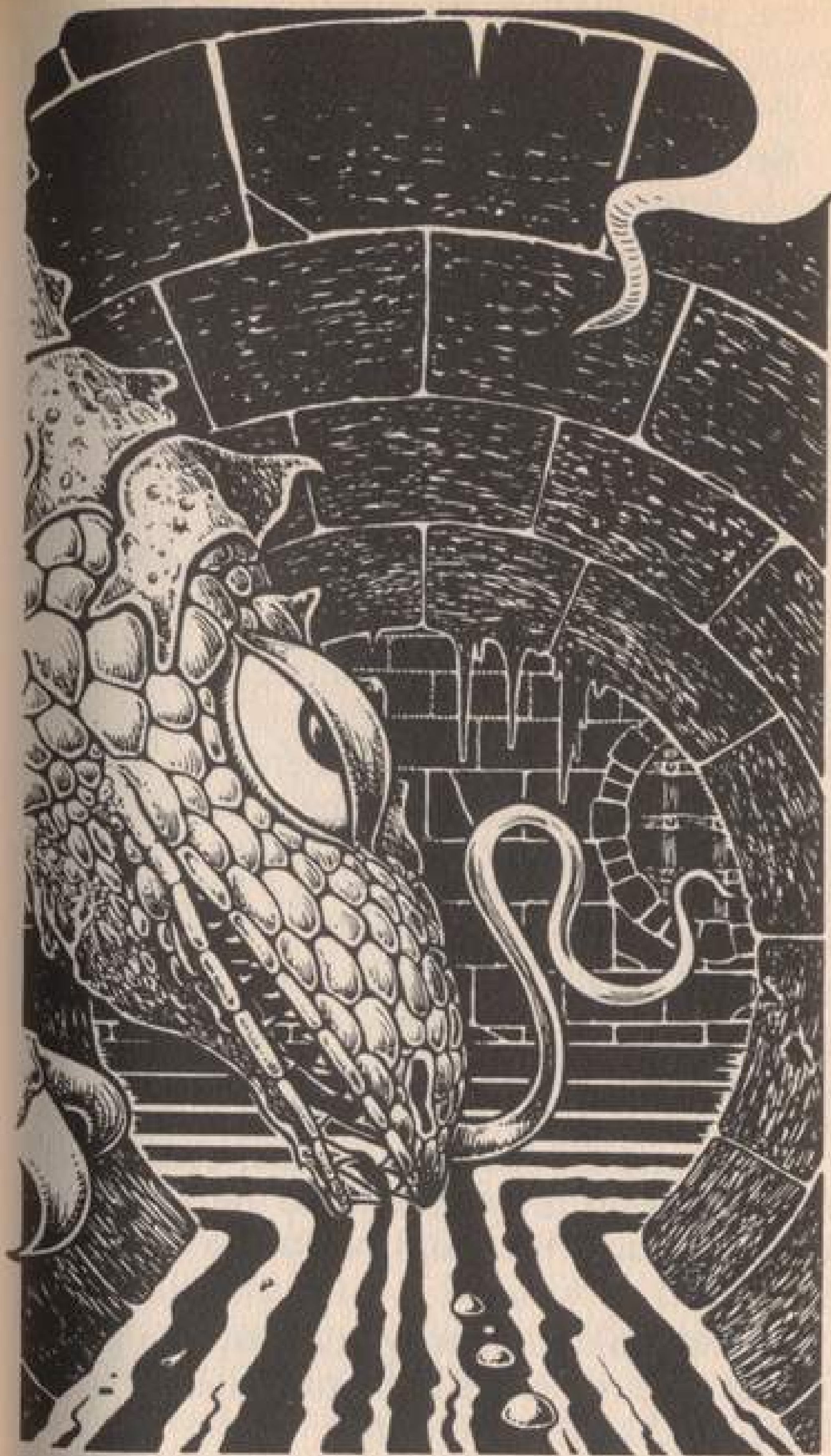
Se preferisci scappare lungo il corridoio, vai al **150.**

64 *(fig. 4)*

Hai appena fatto una dozzina di gradini quando senti un grugnito inumano. L'enorme corpo di un serpente Kwaraz esce dall'oscurità e ti è addosso prima che tu possa reagire.

Kwaraz: Combattività 20   Resistenza 30

Il rettile gigante è molto sensibile al potere psi-



(fig. 4) La spaventosa sagoma di un Kwaraz emerge dall'oscurità.

chico. Se possiedi lo Psicolaser, aggiungi quattro punti al posto dei soliti due alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **177.**

65

La guardia stramazza al suolo con il collo spezzato dal colpo secco della tua mano. Ma mentre ti giri, vedi che l'altro ha ripreso i sensi e sta strisciando sul pavimento cercando di recuperare la spada.

Se vuoi attaccarlo, vai al **78.**
Se vuoi solo catturarlo vivo, vai al **199.**

66

Un guardiano dal volto minaccioso, con una frusta in mano, sta davanti alla grande porta delle cucine. Si diverte a tormentare i servi che passano di là, frustandoli e ingiuriandoli crudelmente. Pensi che sia troppo rischioso affrontare la guardia e allora rivolgi la tua attenzione alle finestre delle cucine. Il guardiano è troppo occupato a picchiare un povero servo che ha fatto cadere un cesto di frutta per accorgersi che hai attraversato il giardino e ti sei arrampicato fino ad una delle finestre. Ti senti perduto quando vedi due guardie sedute in cucina, proprio sotto il davanzale della finestra dietro cui ti nascondi. Se solo voltano il capo, ti vedranno sicuramente.

Se vuoi saltare di nuovo nel giardino per cercare di entrare nel Palazzo attraverso la Sala dei Trofei del Sultano, vai al **149.**

Se vuoi attaccare di sorpresa le guardie sedute prima che notino la tua presenza, vai al **124.**

67

Senti un debole scatto e il rumore della serratura che gira: la porta di bronzo si apre scivolando. Ti affretti ad entrare e subito la porta si chiude alle tue spalle, lentamente come si era aperta.

L'istinto ti dice che sei entrato nelle stanze del palazzo superiore, la sontuosa residenza privata del Sultano. Stai camminando su un pavimento luccicante di opale e platino, passando davanti a sculture e statue di oro zecchino. La porta di pura ametista è solo una delle meraviglie di questo luogo e aprendola ti ritrovi in un altro posto incantato: il giardino botanico. Nel mezzo di un'arena circolare c'è un'enorme gabbia d'oro che risuona del cinguettio di splendidi uccelli. Tutt'intorno alberi di ogni colore e grandezza: l'orto botanico del Sultano ospita ogni specie di pianta che cresce nel mondo, molte delle quali altrove sono già estinte. Mentre cammini lungo la balconata di ferro battuto che circonda questo luogo incantato, riconosci le foglie di una quercia tipica del tuo paese. Un senso di nostalgia ti pervade l'animo, ma non ti disperi, anzi, rinnovi il tuo proposito di scappare al più presto da questo ostile paese bruciato dal sole.

Ad una delle uscite dell'orto botanico trovi un'Asta appoggiata al muro. (Se vuoi prenderla ricordati di segnarla sul Registro di Guerra.) Il desiderio di scappare ti incita ad affrettarti attraverso un labirinto di larghi corridoi e vestiboli deserti. Raggiungi una larga scalinata che porta in un ampio salone al piano sottostante.

Dall'alto della scalinata, nascosto nell'ombra di

una colonna, riesci a vedere una scena che ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **200.**



68

Scosti la tenda di perle appesa all'ingresso ed entri. Il braccio insensibile ciondola dalla tua spalla ed ha già assunto un colorito bluastro. Sai che devi assolutamente trovare l'Erba Miracolosa, se non vuoi rischiare di perdere l'uso del braccio e quindi la possibilità di salvarti.

Una donna appare dal retrobottega: ha gli occhi di un verde intenso e la fulva chioma raccolta con anelli di giada. "Benvenuto, Uomo del Nord" ti dice in tono amichevole, "in cosa ti posso servire?"

Riesci appena a sussurrare: "L'Erba Miracolosa".

Dopo aver dato un'occhiata al tuo braccio malato ti risponde dispiaciuta: "L'Erba Miracolosa è diventata così rara e preziosa che dovrei vendere tutti i miei averi per poterne comprare solo una piccola dose. A Barrakeesh c'è solo una persona ricca abbastanza da possederne: il Sultano".

Il sudore ti bagna la fronte e la tua paura aumenta. La donna continua a parlare: "La sola Erba Miracolosa che esiste è custodita sotto chiave nel Grande Palazzo".

Chiedi se esiste un'altra erba capace di guarire il tuo braccio. Lei scuote il capo: "Solo l'Erba Miracolosa può uccidere gli Sharnacocchi, e puoi solo trovarla nella stanza blindata della Farmacia Imperiale". Torna nel retrobottega e ne esce subito dopo, portandoti tre boccette di vetro contenenti dei liquidi colorati. "Non ti guariranno, ma serviranno a lenire il dolore per alcune ore".

Se vuoi controllare il contenuto delle boccette, vai al **27.**

Se decidi di ignorarle, lasciare il negozio e proseguire per la tua strada, vai al **160.**

69

Ti svegli in uno stato di torpore, con tutti i muscoli indolenziti. Apri gli occhi con fatica e guardi lo squallore che ti circonda: sei disteso sul pavimento di pietra di una prigione. Di fronte a te, sotto a una finestra, c'è un rozzo letto coperto di sudici stracci. Lungo il canaletto di scolo che scompare in un buco nel pavimento scarafaggi e ratti camminano indisturbati.

Ti accorgi che hai le mani libere e lentamente riesci a metterti seduto, appoggiando la schiena alla porta della cella. Una debole corrente d'aria

che proviene dal corridoio è l'unico sollievo alla puzza fetida della cella. Da lontano senti dei passi che si avvicinano, poi un tintinnare di chiavi e uno scricchiolìo di cardini: una porta sbatte. Il rumore di passi si fa più forte. Qualcuno si ferma all'altezza della porta della tua cella e grida: "Dormi o lavori, Sefru? Se il capitano ti pesca a dormire, domani ti svegli dall'altra parte di questa porta!"



Una voce risponde in tono seccato: "Al diavolo, Hadj! Il Sultano non vuole che l'Uomo del Nord sia portato al Palazzo prima del tramonto. Mi hai fatto perdere due ore di sonno!"

"Taci, Sefru, e ascoltami bene" continua l'altro. "Arrivo ora dalla sala delle armi. Addosso al prigioniero sono stati trovati degli oggetti interessanti che secondo me valgono un mucchio d'oro: magari ne ha degli altri con sé, cosa dici?"

Le due guardie chiacchierano a lungo fra di loro e già pensano a come si divertiranno in città quando avranno venduto i tuoi oggetti.

"Do un'occhiata al nostro amico" dice una delle guardie. "Chissà se gradisce una nostra visita?"

Lo spioncino si apre sopra la tua testa e senti un'esclamazione di stupore: "È fuggito! È fuggito! Per tutti i diavoli, ci taglieranno la testa!" Tu capisci subito che non riescono a vederti se rimani così vicino alla porta.

"Fammi vedere" dice l'altro, ansioso di controllare. Senti lo scatto della chiave nella serratura: questa può essere l'occasione buona per scappare.

Se vuoi attaccare le guardie appena aprono la porta, vai al **138.**

Se preferisci allontanarti dalla porta e aspettarli in mezzo alla cella, vai all'**85.**

70

Prosegui per circa un chilometro finché una grata di ferro ti sbarra il cammino. Tra le sbarre è infilzata la carcassa in decomposizione di una gigantesca lucertola, con le ossa chiaramente visibili dove la carne si è putrefatta o è stata divorata. È impossibile abbattere la grata quindi non puoi proseguire in questa direzione.

Vicino al corpo della lucertola c'è una piattaforma di pietra che sporge dalla parete, da cui parte una rampa di scale di pietra.

La voce di Maouk echeggia nella galleria: sta incitando i suoi soldati contro di te.

Se vuoi salire la scala, vai al **43.**

Se vuoi restare ad affrontare i tuoi inseguitori, vai al **60.**

71

Dopo esserti ripulito un po' esci dal bagno ed entri in una piccola anticamera. La stanza è calda, così i tuoi vestiti si asciugano subito. Vicino all'anticamera c'è un'altra sala piena di persone che conversano. Sei nei bagni pubblici di Barrakeesh, un'istituzione di cui i cittadini vanno molto fieri. Le persone che vedi provengono dalle altre città del regno, dove l'acqua è troppo scarsa e preziosa. I cittadini considerano i bagni come una piazza, un luogo per incontrarsi e chiacchierare tra amici. Gran parte dei discorsi che riesci a sentire vertono sul nuovo Sultano, e sono pochi quelli che parlano bene di lui.

Ti avvolgi nel grande Asciugamano e ti fai strada tra la gente verso l'entrata principale. Se vuoi tenere l'Asciugamano, segnalo sul Registro di Guerra, ma bada che conta come due Oggetti dello Zaino a causa della sua grandezza.

Vai al **54.**

72

"Vattene!" grida la grassa padrona della taverna. "Non diamo ospitalità a chi non rispetta la morte del nostro Sultano!"

Due uomini tarchiati ti spingono rudemente fuori dalla taverna. Scivoli e cadi sul selciato graffiandoti il fianco e i gomiti. Perdi un punto di Resistenza. Ti sei appena rialzato quando gli uomini di Maouk irrompono nella piazza e ti circondano.

Se vuoi attaccarli, vai al **36.**
Se vuoi arrenderti, vai al **176.**

73

Il puzzo della fogna diminuisce e man mano che prosegui in questa direzione l'acqua diventa più pulita. Il rumore degli uomini di Maouk è scomparso ed ora senti solo il continuo scrosciare dell'acqua fetida. Improvvisamente inciampi su qualcosa che ti fa barcollare: un pezzo di armatura arrugginito emerge dal fango della galleria.

Vai al **94.**

74

Scopri che la porta ad ovest dà accesso all'armeria.

Se vuoi passare da questa porta, vai al **44.**
Se non vuoi entrare nell'armeria, esci dalla porta a nord e vai al **167.**

75

Abbassi la maniglia ma il cancello è chiuso. Stai già per andartene quando improvvisamente senti che si apre e vedi un uomo che ti dice: "Fai presto, ti nasconderò!" e si fa da parte per lasciarti entrare.

Se vuoi entrare, vai al **24.**
Se rifiuti e preferisci prendere il sentiero, vai al **169.**
Se vuoi entrare nel cortile, vai al **117.**

76

Fai scattare la combinazione al 76 e spingi con le spalle la porta di bronzo, aspettandoti di sentire lo scricchiolìo dei cardini. Ma ciò che senti non è il rumore della porta che si apre: hai scelto il numero sbagliato.

Vai al **98.**

77

La scalata è impossibile perché hai perso la sensibilità del braccio. Coraggiosamente cerchi di arrampicarti, ma un pezzo di pietra ti si sgretola tra le mani e non riesci ad evitare di cadere nella melma bollente.

Muori ustionato nella fogna di Barrakeesh.

78

Il tuo attacco è rapido e mortale, prima che la guardia riesca a chiedere aiuto lo zittisci per sempre con un forte colpo sulla nuca.

Se vuoi abbandonare i corpi e scappare per il corridoio, vai al **150.**

Se vuoi perquisirli, vai al **102.**

79

Una fila di alberi nasconde il tuo furtivo avvicinamento. La saracinesca è abbassata e ci sono solo un paio di soldati di guardia. Ad un tratto la grata di metallo della saracinesca si solleva lentamente e le guardie si fanno da parte per lasciar uscire dal palazzo un gruppo di cavalieri. Mentre si allontanano, i cavalli sollevano una densa nube di polvere che investe le guardie. Tossendo e starnutendo essi corrono verso l'abbeveratoio dei cavalli per rinfrescarsi un po'. L'entrata rimane aperta e incustodita.

Se decidi di passare furtivamente dietro le guardie, vai all'**86.**

Se decidi di coglierle di sorpresa e attaccarle, vai al **119.**

Se possiedi entrambe le Arti Ramas del Mimetismo e della Caccia, vai al **170.**



80

In pochi secondi l'immagine della combinazione ti appare nella mente. Usi i tuoi poteri per aprire la serratura e un secco "click" conferma il tuo successo.

Vai al **136.**

81

Riconosci i sintomi di una pericolosa infezione. La ferita è stata aggredita da migliaia di Sharnacocchi, una delle tante specie di batteri mortali che vivono nel Baga-darooz. Nessuna delle tue Arti Ramas è in grado di prevenire l'eventuale perdita del braccio. C'è solo un rimedio: la ferita deve essere curata entro ventiquattr'ore con l'Erba Miracolosa. Se non riesci a trovare un po' d'Erba entro domani pomeriggio rischi di perdere il braccio.

Perciò devi assolutamente fuggire da questo orribile posto, dato che non sarà certo nel Baga-darooz che troverai l'Erba Miracolosa.

Vai al **166.**

82

Combatti con grande abilità e coraggio ma i soldati sono troppi e sei sopraffatto. Ti trascinano al cospetto di Maouk che con tono di giubilo esclama: "Sei coraggioso, ma ciò non servirà a salvarti la vita!"

Vai al **176.**

83

È il libro mastro dell'armeria. Le pagine scritte a mano contengono l'elenco di tutte le armi fabbricate: lance e spade fatte appositamente per le guarnigioni di Kara Kala, forgiate con i metalli provenienti dalle miniere dei monti Vakar. Stai già per lasciar perdere il libro quando scopri nel rivestimento della copertina un pezzo di pergamena arrotolato. È una lista di numeri e date che porta un'intestazione a grossi caratteri: "LA PORTA DI BRONZO". Scorri la lista e noti che accanto alla data di oggi c'è il numero 67. Prendi nota di questo numero sul Registro di Guerra, perché potrebbe servirti nel corso delle tue avventure.

Riponi il libro sul tavolo e continui a cercare il tuo equipaggiamento.

Vai al **181.**

84

Ti fai coraggio e ti tuffi nell'acqua putrida: la melma ti riempie la bocca e il naso impedendoti di respirare. Con un grosso sforzo ti trascini avanti e con difficoltà riesci a raggiungere il passaggio dall'altra parte. Stai tremando, ma non per la faticosa nuotata: ti senti il braccio paralizzato e la spalla, ferita dalla grata della botola che ti è caduta addosso, ti duole terribilmente. Il terrore ti assale quando capisci che cosa è successo.

Vai all'**81.**

85

Le guardie spalancano la porta ed irrompono nella cella con le armi sguainate, pronte ad attaccarti. Sono uomini brutali e crudeli, dei veri aguzzini. Quando ti vedono, il loro volto muta espressione: la sorpresa diventa rabbia. Ti spingono contro il muro e in tono di scherno uno di loro dice: "A quanto pare il nostro illusionista venuto dal nord ogni tanto sbaglia i suoi trucchi!"

"Diamo una lezione al nostro caro ospite!" dice una delle guardie puntandoti una lama affilata alla gola; e contemporaneamente manda il compagno a prendere uno strumento di tortura: uno schiacciapollici.

Se vuoi attaccare la guardia che ti sta minacciando, vai al **59.**

Se non vuoi affrontare il combattimento, vai al **163.**

86

Corri verso l'entrata continuando a tenere d'occhio le due guardie che stanno bevendo. La polvere sta calando ed ora potresti essere visto. Nella fretta non ti accorgi di una statua appoggiata al muro e la colpisci col ginocchio. Soffocando un grido di dolore entri zoppicando nei giardini del palazzo e ti nascondi tra il fogliame

di un cespuglio. Perdi un punto di Resistenza a causa del ginocchio dolorante, ma almeno non sei stato visto.

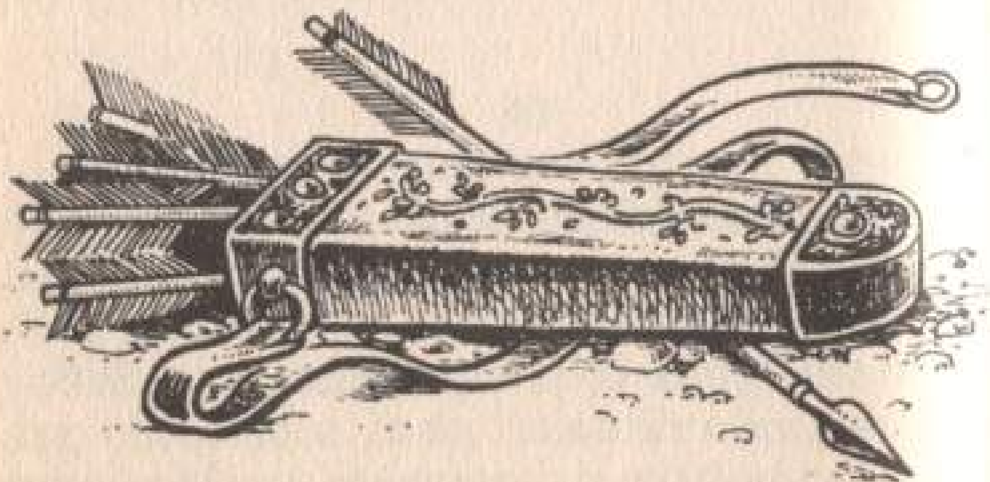
Vai al **137**.

87

Sul lato opposto della piccola torre il cornicione passa proprio sotto una fila di finestre situate molto in alto nella parete a nord. I blocchi di roccia sono stati profondamente erosi dai forti venti marini, che hanno creato crepe e spuntoni facilitandoti la salita. Con piacere scopri che in quest'ala del palazzo le inferriate delle finestre non sono ancora state chiuse.

Ti lasci cadere sul pavimento di un corridoio che porta ad ovest. Una larga scalinata conduce ad una serie di stanzette alle cui pareti puoi ammirare busti e arazzi raffiguranti il vecchio Sultano e le battaglie vittoriose degli antichi Vassaki.

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **105**.
Se non la possiedi, vai al **158**.



88

Il proclama è scritto in caratteri Vassaki, da destra a sinistra, ma grazie ai marinai che ti hanno insegnato la loro lingua ora non hai difficoltà nel tradurre l'annuncio:

> La Sua Illustre Maestà, il Sultano Moudalla il Grande, è entrato a far parte del Regno di Majhan. Possa il suo Spirito vivere in eterno! Per decreto del Concilio dei Kadì, dei Ministri di Kara Kala e del Giudice di Barrakeesh, è stato designato al trono del Regno di Vassagonia Kimah, Emiro di Ferufezan e Signore delle Terre Infuocate. Egli porterà il suo popolo alla grandezza in nome dell'unità delle Sette Città.
>
> Possa egli regnare a lungo!

Scoppia una rissa in fondo alla via, a causa di un gruppo di Charkassi che, mentre cercavano di farsi strada tra la folla, hanno rovesciato un bancone di frutta. Il padrone maledice a gran voce le guardie maldestre ma improvvisamente tutto tace: lo sventurato è stato decapitato per la sua insolenza.

È molto meglio per te scappare di gran lena.

Vai al **113**.

89

Il dardo ti ha colpito: senti una fitta di dolore alla mascella e subito ti sembra che la stanza giri vorticosamente intorno a te.

Quando ti svegli ti ritrovi nella stessa cella infestata da scarafaggi dalla quale eri scappato. Sei

stato disarmato e privato del tuo equipaggiamento. Non puoi far altro che aspettare l'arrivo del Sultano.

Vai al **18**.

90 *(fig. 5)*

Entri in un ampio vestibolo costruito con blocchi di prezioso marmo rosa e bianco. Un uomo che indossa una veste chiara è seduto vicino ad una porta, dall'altra parte della stanza. Anche se è intento a leggere e non ti ha visto entrare, avverte subito la tua presenza.

"Per il Majhan! Puzzi più di un cavallo!" esclama, e porgendoti un asciugamano ti indica la porta dei bagni. Poi tappandosi il naso con le dita continua: "Ascolta il mio consiglio: non spogliarti, mi pare che anche i tuoi vestiti abbiano bisogno di una buona lavata".

Temi che l'uomo si accorga che sei forestiero, invece riabbassa lo sguardo sulla pergamena senza preoccuparsi di te.

Dietro la porta c'è un lungo corridoio sui cui lati si aprono delle piccole stanze con delle vasche. In esse scorre di continuo acqua profumata che si scarica direttamente nella fogna di Baga-darooz. Decidi di seguire il consiglio dell'uomo e ti immergi completamente vestito nella fresca acqua. Di fianco alla vasca c'è un vaso di terracotta pieno fino all'orlo di un olio trasparente rosso porpora.

Se possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **6**.

Se vuoi bere un po' d'olio, vai al **41**.

Se vuoi strofinarlo sulla pelle, vai al **103**.

Se decidi di farne a meno, vai al **71**.



(fig. 5) Vicino alla porta è seduto un vecchio vestito di bianco.

91

La guardia scaglia il suo martello verso di te ma con grande abilità ti scansi e l'arma finisce contro la parete.

Carceriere: Combattività 14 Resistenza 21

Sottrai quattro punti dalla tua Combattività per la durata di questo combattimento, poiché sei disarmato.

Se vinci in quattro scontri o meno, vai al **65**.
Se la lotta dura più di quattro scontri, vai al **180.**

92

Corri a perdifiato ma presto sei costretto a fermarti: un gruppo di cavalieri proveniente dal fondo della strada ti sta attaccando. Senti la voce di Maouk che li incita; è così vicina che sei sicuro di averlo alle spalle. Ti giri pronto ad attaccarlo ma vedi che ti sta colpendo con uno stiletto.

Vai al **25.**

93

Scendi le scale e prosegui nel corridoio dell'ala est cercando di fare meno rumore possibile. Le inferriate delle alte finestre alla tua destra gettano fievoli ombre sul liscio pavimento di marmo. Sotto una di queste finestre c'è una tavola sulla quale è appoggiata una brocca d'acqua. Stai morendo di sete e ti fermi a bere. Recuperi un punto di Resistenza.

Se vuoi salire sul tavolo e guardar fuori dalla finestra, vai al **155.**
Se vuoi continuare lungo il corridoio, vai al **182.**

94

Cadi nell'acqua putrida e la melma viscida ti riempie le orecchie e il naso, impedendoti di respirare. Con un grosso sforzo riesci a raggiungere l'imboccatura di un passaggio all'asciutto. La spalla ti fa molto male, a causa della ferita provocata dalla grata della botola che ti è caduta addosso, ma ora hai anche il braccio completamente paralizzato. Sei preso dal panico quando capisci ciò che ti è successo.

Vai all'**81.**

95

Emergi vicino ad una piccola imbarcazione. Per sfuggire alle terribili creature che si nutrono di carogne ti issi a bordo, nascondendoti nella cabina della barca. Sei senza fiato per la lunga nuotata, ma trattieni il respiro per non far alcun rumore. Sai che gli uomini di Maouk sono dappertutto e scrutano la superficie dell'acqua per cercare un qualsiasi segno che riveli la tua presenza. Se vuoi scappare devi cercare un modo per distrarre la loro attenzione.

Se possiedi l'Arte Ramas della Telecinesi, vai al **184.**
Se non la possiedi, vai al **56.**

96

L'acqua è insozzata da una rivoltante schiuma nera e verdognola che ti arriva alla cintola. Mentre cerchi di farti strada sei costretto a coprirti il naso e la bocca con il mantello per non sentire il puzzo insopportabile. Un improvviso rumore ti avverte che gli uomini di Maouk non sono lontani.

Il tuo piede inciampa in qualcosa che sporge dal pavimento e per un attimo sei preso dal panico. Cerchi di liberarti, ma il piede è stretto in una morsa. Alla cieca tasti con la tua arma l'acqua melmosa, finché non riesci a svincolarti. Nel ritirare l'arma, ti aspetti di trovarci infilzato il corpo di qualche strana creatura, invece vedi con orrore che si tratta di una carcassa umana. Con un gesto di raccapriccio te ne liberi immediatamente.

Arrivi ad un bivio: la nuova galleria si dirige ad ovest e l'altra prosegue verso sud. Il rumore si fa più forte: gli uomini di Maouk ti sono addosso.

Se vuoi andare ad ovest, vai al **135.**
Se vuoi andare a sud, vai al **164.**

97

La cassa è chiusa solo da una piccola lastra di metallo rosso. Non c'è serratura, ma l'istinto ti suggerisce di non tentare di aprirla a mani nude. Usando un pezzo di legno che trovi lì accanto, fai leva sul coperchio e apri la cassa. Non è una trappola come credevi, ma hai fatto bene ad usare cautela: avviluppato su se stesso sopra delle mazze tempestate di pietre preziose, c'è uno Yas. È un serpente enorme ma non velenoso, con una lingua rossa e biforcuta che guizza dalla bocca mentre si prepara a difendere il suo prezioso giaciglio.

Se vuoi attaccare lo Yas, vai al **194.**
Se decidi di richiudere in fretta il coperchio della cassa e di uscire dall'armeria attraverso la porta a nord, vai al **14.**

98

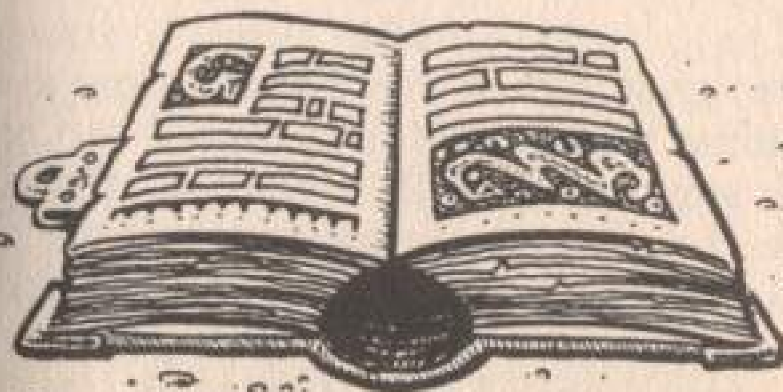
Un soffice rumore di passi ti avverte che non sei più solo. Ti giri di scatto, pronto a combattere. Questa reazione istintiva ti salva da un dardo avvelenato lanciato da una cerbottana, che riesce a colpire solo il tuo mantello. Dietro l'uomo che ha cercato di colpirti scorgi altri due guerrieri armati di affilati tridenti. I tre ti bloccano il cammino.

Se vuoi attaccarli prima che il soldato ricarichi la sua cerbottana, vai al **168.**
Se non vuoi attaccare e preferisci cercare di schivare il secondo dardo, vai al **118.**

99

Appena sei alla luce del sole una voce si alza dal brusìo della folla: "Eccolo!" È Maouk che ti sta additando, e subito una dozzina di Charkassi sfoderano le loro scimitarre. "Arrenditi, Lupo Solitario!" esclama, "Sei un uomo morto!"

Se vuoi combattere vai al **36.**
Se decidi di arrenderti, vai al **176.**



100

La porta di marmo si apre su una stanza semibuia dove aleggia nell'aria un odore di vecchie pergamene. Allineati ordinatamente su preziosi scaffali di marmo ci sono molti libri rilegati in pelle, tutti meravigliosamente decorati con arabeschi in oro zecchino. Dalle date delle iscrizioni, alcune risalenti a più di cento anni fa, deduci che si tratta della biblioteca del Grande Palazzo.

Ogni scaffale della libreria è pieno di volumi eccetto uno, dove, su un drappo di seta rosso porpora, giacciono una Chiave di Rame e un Prisma. Se vuoi prendere uno di questi oggetti o entrambi, segna il Prisma fra gli oggetti dello Zaino e la Chiave di Rame fra gli Oggetti Speciali (la porterai in tasca) sul Registro di Guerra.

Non c'è altra uscita dalla biblioteca oltre alla porta di marmo dalla quale sei entrato. Non c'è niente che possa esserti utile, chiudi la porta e torni nel corridoio. Quando arrivi all'angolo vedi un gruppo di guardie del Palazzo che stanno salendo le scale. Senza un attimo d'esitazione corri verso la porta ad est per non farti vedere.

Vai al **57**.

101

L'uomo grida e cade di schianto prima di esalare l'ultimo respiro. Nel frattempo il suo compagno è scappato e, nella fretta, ha dimenticato l'arma. Lo rincorri, fermandoti solo un attimo per raccogliere il tridente. Sai che devi fermarlo prima che possa avvertire le altre guardie. Prendi la mira e scagli l'arma appuntita, che lo colpisce alle spalle e lo trapassa da parte a parte. Muore prima di toccare il suolo.

Lo perquisisci e trovi i seguenti oggetti:

4 Corone d'oro
1 Pugnale
1 Spada
1 Pozione di Alether (aumenta la Combattività di due punti per la durata di un combattimento).

Puoi anche prendere la Cerbottana e i rimanenti Dardi Avvelenati. Se decidi di tenerli, segnali sul Registro di Guerra fra gli oggetti dello Zaino.

Tra gli indumenti dell'altra guardia trovi un piccolo frammento di pergamena sul quale c'è scritta la data di oggi e il numero 67. Un'espressione compiaciuta ti illumina il volto quando capisci che quel numero è la combinazione che apre la Porta di Bronzo.

Trattenendo il respiro provi a comporre il numero.

Vai al **67**.

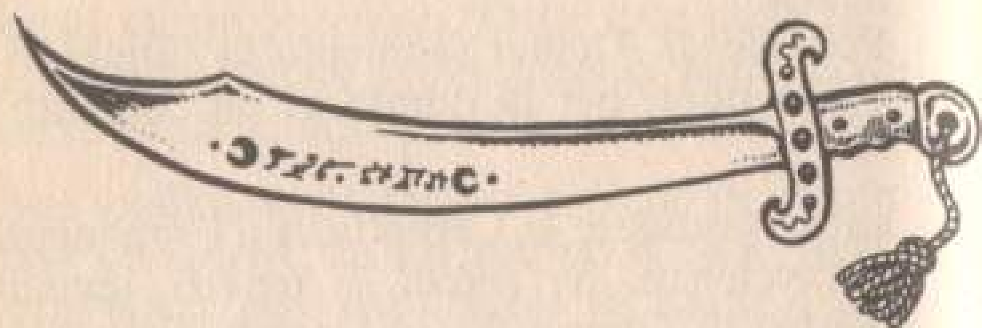
102

Perquisendo i corpi dei due morti trovi i seguenti oggetti:

1 Spada
1 Pugnale
1 Martello
6 Corone d'oro
le Chiavi del Carceriere (Oggetto Speciale)

Puoi prenderne quanti ne vuoi, ma ricordati di segnarli sul Registro di Guerra. Se prendi le Chiavi, appendile alla cintura. Ricordati di chiudere la porta della cella prima di andartene.

Vai al **150**.



103

Senti che i muscoli cominciano a rilassarsi. Il balsamo penetra nelle ferite e allevia il dolore: recuperi due punti di Resistenza. Fai i necessari aggiornamenti sul Registro di Guerra.

Vai al **71**.

104

"Prendetelo" urla Maouk. "Lo voglio vivo!"

Corri verso il pontile d'attracco della nave. L'equipaggio è ancora ignaro della situazione: non ha assistito all'assassinio del messo e non si rende conto del pericolo. Prima che tu possa chiedere aiuto un cavaliere ti taglia la strada, bloccandoti l'accesso alla nave.

Se vuoi attaccare il cavaliere, vai al **20**.
Se preferisci evitare il combattimento e tuffarti in mare, vai al **142**.
Se decidi di arrenderti, vai al **176**.

105

La tua attenzione è catturata da un busto di marmo collocato in una nicchia, una delle tante che hai già visto lungo le pareti. Lo ispezioni attentamente e, alla base del collo, noti una giuntura. La testa si inclina e lascia intravedere una leva sottile.

Se vuoi tirare la leva, vai al **171**.
Se vuoi rimettere a posto la testa e proseguire, vai al **158**.

106 *(fig. 6)*

Ti avventi sul cavaliere e lo disarcioni, ma perdi l'equilibrio e cadi. Il cavaliere è il primo a rimettersi in piedi: sfodera la sua spada e ti attacca prima che tu abbia il tempo di rialzarti.

Cavaliere: Combattività 16 Resistenza 23

Sottrai due punti dalla tua Combattività per i primi tre scontri siccome sei ancora a terra. Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino alla morte.

Se vinci, vai al **189**.

107

Concentri tutte le tue capacità per guarire la ferita. Pian piano il dolore al petto si calma e il tuo corpo sprigiona un calore che pervade le tue membra. La tua abilità Ramas ha guarito la ferita, ma sei ancora molto debole perché hai perso molto sangue.

Se vuoi perquisire i corpi delle guardie, vai al **102**.
Se vuoi ignorare i corpi e scappare lungo il corridoio, vai al **150**.



(fig. 6) Prima che tu possa rialzarti il guerriero ti è addosso.

108

Un po' oltre ci sono dei canali di scarico chiusi da grate di metallo. Corsi di acqua verdastra si gettano nel canale principale, emanando un vapore acre che ti fa tossire. Devi attraversare a nuoto i canali ma perdi due punti di Resistenza per l'effetto del gas nocivo. Fai le necessarie correzioni sul Registro di Guerra.

Vai al **112.**

109

Con un balzo ti ritrovi nella strada sottostante: attraversi di corsa la piazza del mercato verso un ampio edificio pieno di gente raccolta in preghiera. Sulla destra vedi un sottopassaggio troppo basso perché un cavallo riesca a passare. A sinistra un vicolo conduce al porto.

Se vuoi entrare nell'edificio, vai al **32.**
Se vuoi girare a destra, vai al **169.**
Se decidi di tornare al porto, vai al **129.**

110

Un gigantesco rettile sibilante è aggrappato alle pietre del soffitto con i suoi artigli ricurvi.

I suoi occhi famelici scintillano mentre fiuta l'odore di viva carne umana: la tua! Non puoi evitare di difenderti.

Kwaraz: Combattività 19 Resistenza 30

Il rettile è molto sensibile ai poteri psichici così, se possiedi lo Psicolaser, aggiungi quattro punti invece dei soliti due alla tua Combattività per la durata della lotta.

Se vinci, vai al **40.**

111

Ti senti debole per il caldo e per la fatica del combattimento, ma sei orgoglioso di aver sconfitto un così formidabile avversario. Perquisendo il suo corpo trovi 3 Corone d'oro e una Chiave di Rame. Se vuoi tenerla mettila in tasca e segnala sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali.

Se vuoi uscire dall'armeria dalla porta a nord, vai al **167**.

Se vuoi scappare dalla porta ad ovest, vai al **44**.

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento, vai al **74**.

112

Arrivi in un punto della galleria dove il soffitto è più alto. Un marciapiede di pietra a gradini regolari costeggia il muro di sinistra. Sali sul marciapiede cercando di togliere un po' dello sporco che ti insozza le gambe.

Se vuoi continuare lungo il marciapiede, vai al **64**.

Se vuoi salire per una stretta scala che si apre nel muro a sinistra, vai al **116**.

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Affinità Animale, vai al **133**.

113

La strada sbocca in una piazza alberata. Devi trovare un posto dove nasconderti, perché la pelle chiara e il mantello Ramas ti fanno spiccare tra la folla. Sulla sinistra c'è una piccola abitazione, con appesa sopra la porta una curiosa insegna di legno raffigurante un pesce. Sulla destra c'è una taverna con un'insegna vagamente inquietante:

AL CAVALIERE INSEGUITO

Se vuoi entrare nell'abitazione, vai al **157**

Se decidi di entrare nella taverna, vai al **188.**

Se possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **53.**



114

Raggiungi un punto in cui il camino si piega orizzontalmente dirigendosi a sud. Nonostante il calore intenso il vapore si è diradato. Ogni muscolo del tuo corpo è teso mentre prosegui con difficoltà lungo lo stretto passaggio.

Tutte le speranze di poter stringere un trattato di pace con il nuovo Sultano sono svanite. Il tuo solo obiettivo è fuggire da questo luogo infernale e tornare al più presto possibile a Sommerlund.

Noti una larga grata sul soffitto proprio sopra il tuo capo. È arrugginita e corrosa e devi solo

spingere un po' per aprirla. Lo sforzo ti ha stancato molto ma le tue fatiche sono ricompensate.

Per puro caso sei entrato nel luogo di cui ora avevi più bisogno: i bagni pubblici.

Vai al **90.**

115

Appoggiando l'orecchio al buco della serratura senti dei terribili rumori: urla di agonia, risate isteriche e lamenti disperati. Il sibilo di una frusta e il cigolio di una ruota confermano i tuoi sospetti: dietro questa porta c'è una camera di tortura. Rabbrividisci e senza perdere tempo ti allontani di corsa lungo il corridoio a nord.

Vai al **132.**

116

Sali le scale di pietra fino ad arrivare in una piccola stanza sopra la galleria. Qui almeno sei all'asciutto, anche se il puzzo della fogna permea ogni cosa. Ti incammini per uno stretto passaggio che ti porta ad ovest e poi gira di colpo verso sud ma il cuore ti balza in petto quando ti accorgi che sei in un vicolo cieco.

Se vuoi cercare un'uscita nascosta, vai al 33.
Se decidi di tornare indietro, vai al **64.**

117

Il cortile, di forma irregolare, conduce ad un piccolo giardino ai cui lati si ergono degli alti palazzi dal tetto a cupola. Dalle facciate degli edifici sporgono balconi fioriti ed ogni porta e finestra è sbarrata da grate di metallo.

Ti stai arrampicando su un pergolato di legno, cercando di raggiungere uno dei balconi, quando gli uomini di Maouk irrompono nella piazzetta. Molti di essi sono armati di pesanti balestre di bronzo.

"Arrenditi, Lupo Solitario!" grida Maouk. "Altrimenti i miei uomini ti inchioderanno al muro!" Non hai scampo: i Charkassi sono troppo vicini per sbagliare la mira. Imprecando contro il destino avverso, balzi sul selciato e cadi proprio ai piedi di Maouk che ti dice in tono di scherno: "Sei coraggioso, giovane Ramas, ma questa volta il coraggio non basterà a salvarti!"

Vai al **176.**

118

La guardia porta la cerbottana alle labbra. Subito senti un acuto sibilo che annuncia l'arrivo di un altro dardo avvelenato.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi 2 al numero uscito. Se hai raggiunto il grado Ramas di Tutore o uno superiore, aggiungi ancora un punto.

Se il totale va da 0 a 3, vai all'**89.**
Se va da 4 a 12, vai al **21.**



119

Cogli di sorpresa entrambe le guardie. Siccome il tuo assalto è improvviso e violento non perdi nessun punto di Resistenza nei primi 3 scontri.

Guardie del Palazzo:
Combattività 16 Resistenza 30

Se vinci, nascondi in fretta i due corpi ed entra nel palazzo dal giardino retrostante.

Vai al **137**.

120

Il pugnale fende l'aria e ti si conficca nel petto. Preso dal panico per il dolore lancinante, con le mani tremanti cerchi di estrarre la lama mortale. Stai ancora barcollando quando la guardia si avventa su di te con un ghigno di trionfo che gli illumina il volto. Riesci in tempo a liberarti del pugnale e a scagliarlo verso il tuo assalitore, che si accorge troppo tardi del pericolo: la lama gli ha già trafitto il cuore.

Vai al **22**.

121

Tre guerrieri Charkassi appaiono improvvisamente dalle tenebre. Le lame affilate delle loro sciabole, assetate del tuo sangue, mandano bagliori nell'oscurità.

Se vuoi attaccarli, vai al **60**.
Se vuoi evitarli, devi tornare indietro e attraversare a nuoto la putrida fogna. Vai all'**84**.

122

La porta di legno massiccio è corazzata con lastre di ferro saldamente fissate da borchie di bronzo. Provi a girare la maniglia, ma la porta non si apre.

Se possiedi le Chiavi del Carceriere, vai al **136**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **26**.

123 *(fig. 7)*

Il rumore diventa più forte. Improvvisamente la porta vibra e un'aspra voce emerge dal fragore: "Abbattetela!"

Schegge di legno e di metallo schizzano all'interno della cella appena la lama affilata di un'ascia comincia a intaccare la porta. I cardini sono presto divelti e i tuoi inseguitori, irrompendo nella cella, inciampano sulle tavole di legno della porta fracassata.

Ti fai da parte e, prima ancora che riescano a vederti, riesci ad abbattere due uomini. L'ufficiale, un uomo tozzo e tarchiato, si fa largo e ti attacca. Agisci per primo riuscendo a bloccare il suo braccio e portandogli via la sciabola. Mugola dal dolore, ma ti attacca ugualmente, stringendo nella mano ferita un pugnale dalla lama affilatissima.

Ufficiale: Combattività 18 Resistenza 28

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento scappando dalla botola. Vai al **51**.
Se vinci il combattimento, vai al **198**.



(fig. 7) L'ufficiale avanza con aria decisa.

124

Balzi dal davanzale della finestra e cadi fra le guardie, provocando scompiglio per l'inaspettato attacco. Combatti con gran rapidità e abilità, uccidendo i due soldati prima che possano reagire. Ma il frastuono della lotta richiama altre guardie e sei subito sopraffatto dalla loro superiorità numerica. Solo l'ammirazione per la tua audacia e prodezza li trattiene dall'ucciderti.

Vieni disarmato e trascinato in una cella dove attenderai l'arrivo del Sultano.

Vai al **18.**

125

Il cavallo cade dalla banchina e finisce in mare trascinando con sé il corpo senza vita del cavaliere. I marinai hanno sollevato la passerella costringendoti a fare un lungo salto. Ma non riesci a raggiungere la nave e cadi sulla fila di remi che sporge dalla fiancata.

Il legno è umido e scivoloso e fai fatica a stare in equilibrio. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **50.**
Se il totale è 4 o più, vai al **191.**

126

Tenendoti sempre nell'ombra ti avvicini al cancello a nord, dove solo due soldati fanno la guardia. All'improvviso il cancello si apre per lasciar passare un cavaliere: questi esibisce una pergamena prima di entrare. Le guardie leggono

il documento non accorgendosi che il cancello è ancora aperto.

Se decidi di provare a corrompere le guardie, vai al **19**.

Se preferisci attaccarle, vai al **119**.

Se possiedi entrambe le Arti Ramas del Mimetismo e della Caccia, vai al **170**.

127

Torni indietro lungo il corridoio, fino all'incrocio da dove puoi prendere la rincorsa per scagliarti contro la porta. Infatti sai che se la colpirai nel punto giusto riuscirai a scardinare la serratura. Scegli un numero dalla Tabella del Destino ed aggiungi 10.

Se il totale è uguale o più basso della tua Combattività, la parete cederà e la serratura si aprirà. Vai al **159**.

Se il totale è maggiore della tua Combattività, la porta resterà sbarrata. Ti sei graffiato gravemente una spalla e perdi un punto di Resistenza. Devi percorrere l'altro passaggio verso le scale. Vai al **93**.



128

Arrivi in un punto dove la galleria si allarga. Una parete inclinata scende quasi fino alla superficie dell'acqua. Ammassi di rifiuti scivolano dalla parete emanando un fetore insopportabile di cibo putrefatto.

Stai per andare oltre quando ti accorgi che il pavimento della galleria si interrompe. Riesci a fermarti in tempo evitando di cadere nell'acqua profonda. Il passaggio continua oltre un'arcata, ma venti metri di melma putrida ti separano da esso.

L'eco di un rumore lontano ti ricorda che i guerrieri Charkassi ti sono alle calcagna. Se possiedi una Fune puoi tentare di agganciarla a una lunga sbarra di metallo che si protende dalla parete inclinata. Puoi così lanciarti dall'altra parte evitando di immergerti nell'acqua.

Se decidi di raggiungere a nuoto la sponda opposta della galleria, vai all'**84**.

Se preferisci tornare indietro verso l'incrocio, vai al **121**.

Se possiedi una Fune e decidi di usarla, vai al **29**.

129

Uscendo dall'ombra corri verso il porto, ma le banchine pullulano dei soldati di Maouk. Sarebbe troppo pericoloso proseguire, così devi cercare un altro nascondiglio dove aspettare l'occasione propizia.

Alcuni soldati stanno perquisendo le case che si affacciano sul mare, così sei obbligato a lasciare

il tuo nascondiglio e a tornare nel vicolo. Mentre stai raggiungendo la piazza del mercato ti imbatti in una dozzina di Charkassi capeggiati dallo stesso Maouk.

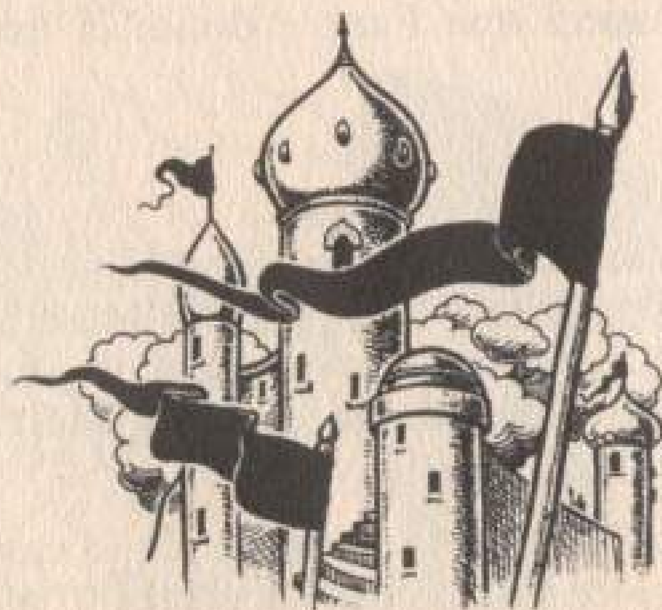
Se vuoi combattere, vai al **36.**
Se vuoi arrenderti, vai al **176.**

130

Prendi il Tampone di Erbe dalla faccia del soldato morto (segnalo tra gli Oggetti Speciali del Registro di Guerra) e ti copri la bocca con questo bavaglio profumato. L'intenso odore dell'Erba rende respirabile l'aria nauseabonda. Recuperi un punto di Resistenza.

Ti lasci alle spalle il cadavere, ma subito il rumore di altri soldati echeggia lungo la galleria. Devi nasconderti.

Se possiedi l'Arte Ramas del Mimetismo, vai al **151.**
Se non possiedi quest'Arte, vai al **15.**



131

Frughi tra gli innumerevoli oggetti che ingombrano il tavolo. Le cose che forse potrebbero servirti sono:

Un Pettine d'Argento
Una Clessidra
Un Pugnale
Una Pozione di Vigorilla (ridà quattro punti di Resistenza se bevuta dopo un combattimento)
Un Prisma
Cibo sufficiente per 3 Pasti (ogni Pasto conta come un oggetto nello Zaino)

Se prendi qualcosa ricordati di fare gli opportuni aggiornamenti sul Registro di Guerra prima di lasciare la camera.

Vai al **58.**

132

Ti muovi velocemente e senza timore lungo il corridoio a nord e presto arrivi ad un altro passaggio che si dirige ad ovest. Un violento bagliore appare in lontananza e senti il tipico rumore del metallo incandescente immerso nell'acqua, e lo strepito di un martello che batte sull'incudine: gli inconfondibili suoni di ferramenta.

Se vuoi andare ad ovest, da dove proviene il rumore, vai al **195.**
Se preferisci continuare in direzione nord, vai al **30.**

133

Sul fango viscido che copre il marciapiede riesci a distinguere le orme di un Kwaraz, un enorme

rettile carnivoro. Dal numero e dalle diverse dimensioni delle impronte capisci che nella galleria c'è un intero covo di queste ripugnanti creature. Sai perfettamente che sarebbe troppo rischioso proseguire in questa direzione, così sali la stretta scalinata che ti porta in una stanza all'asciutto sopra la galleria. Anche qui la puzza di fogna permea ogni cosa. Ti incammini per uno stretto passaggio, prima verso ovest, poi verso sud, ma ti assale un senso di angoscia quando ti accorgi di essere in un vicolo cieco.

Se vuoi cercare qualche uscita nascosta, vai al **33**.

Se decidi di tornare indietro e proseguire lungo il marciapiede, vai al **64**.

134

Fai ricorso alle tue capacità Ramas per respingere la bestia. La Sanguivora cambia direzione e si lancia contro un calamaro che si era rifugiato in un largo vaso di rame. Continui a nuotare, sempre tenendo d'occhio la Sanguivora che sta divorando l'indifeso calamaro.

Vai al **95**.

135 *(fig. 8)*

L'aria di questa nuova galleria è calda e umida e man mano che prosegui sei sempre più stordito dal tremendo fetore. Sei costretto a fermarti, perché il vapore nauseabondo ti brucia la gola e ti procura forti crampi allo stomaco. Un improvviso rumore ti fa scordare il dolore: ti giri e, nell'oscurità, intravedi uno degli uomini di Manouk che sta per assalirti. La sua faccia è protetta da un Tampone di Erbe.



(fig. 8) Il guerriero Charkasso ha il volto coperto con un tampone di erbe.

Guerriero Charkasso:
Combattività 17 Resistenza 22

Per gli effetti dei vapori nocivi hai perso due punti di Combattività.

Se perdi, vai al **161.**
Se vinci, vai al **130.**

136

Dopo aver aperto la serratura, giri la maniglia e socchiudi la porta. Vedi una scala che porta in una piccola stanza, dove un soldato vestito di nero è di guardia a un cancello di metallo. Tra le fessure delle sbarre riesci ad intravedere molte file di armi ed armature allineate in lunghi scaffali. Una grande insegna dice:

ARMERIA DEL GRANDE PALAZZO

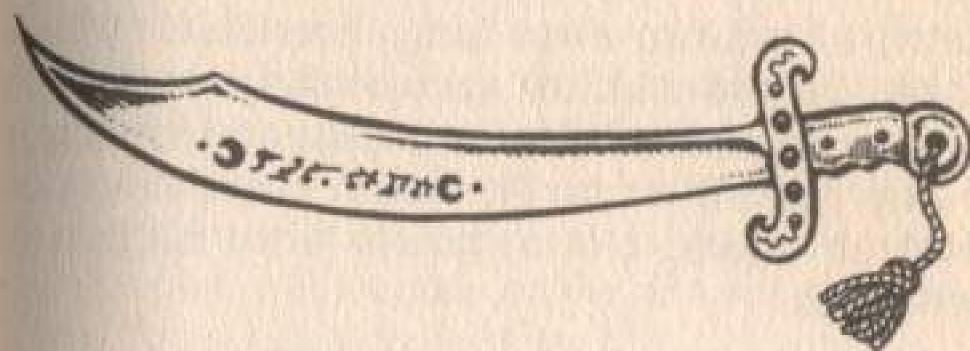
Se possiedi l'Arte Ramas del Mimetismo, vai al **186.**
Se vuoi attaccare la guardia, vai al **178.**
Se preferisci richiudere la porta e proseguire nell'altro passaggio, vai al **93.**

137

Quasi di colpo ti accorgi di essere affamato: devi consumare subito un Pasto o perderai tre punti di Resistenza. Senza essere visto riesci a passare tra le piante esotiche che crescono dovunque in abbondanza. Un sentiero coperto di ghiaia passa attraverso un prato di strana erba color porpora e conduce ad una splendida fontana. Uno dei getti d'acqua cattura un raggio di sole e si rifrange in un arcobaleno di colori che ti abbaglia. Prosegui oltre la fontana e ti dirigi verso le alte torri a cupola del palazzo che si stagliano nel cielo. Accuratamente prendi nota della posizione delle porte e delle finestre.

Ci sono due vie d'accesso al Grande Palazzo: puoi entrare dalle cucine oppure dalla Sala dei Trofei del Sultano, ma solo una di queste entrate ti porterà alla Farmacia Imperiale e alla preziosissima Erba Miracolosa custodita là dentro.

Se vuoi entrare nel palazzo dalla porta delle cucine, vai al **66.**
Se decidi di entrare passando dalla Sala dei Trofei, vai al **149.**
Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento o del Sesto Senso, vai al **37.**



138

Appena le guardie aprono la porta entri in azione. Con un pugno colpisci il primo alla mascella e lo mandi a terra. La spada gli cade di mano e rimbalza al suolo, proprio vicino ai tuoi piedi.

Se vuoi raccoglierla, vai al **4.**
Se preferisci attaccare la seconda guardia a mani nude, vai al **91.**

139

Sei così infastidito dall'enorme quantità di insetti che ti copre il volto, che non ti accorgi di una sbarra di ferro arrugginito che emerge dall'acqua. Inciampi e perdi l'equilibrio. Istintivamente cerchi di aggrapparti, ma anche la sbarra è coperta di quel viscido liquame scivoloso come il ghiaccio.

Vai al **94**.

140

Il cancello di ferro dell'armeria non è chiuso a chiave. Cerchi di aprirlo e il rumore stridente dei cardini arrugginiti ti fa rabbrividire.

Entri, e in fondo a un lungo corridoio vedi un tavolo da lavoro su cui sono ammassate disordinatamente punte di lance, impugnature di spade e altri pezzi di armi. In mezzo a questa confusione di oggetti c'è un grosso libro rilegato in pelle nera.

Se vuoi aprire il libro, vai all'**83**.
Se il libro non ti interessa e preferisci cercare il tuo equipaggiamento, vai al **181**.

141

Riesci a mala pena a scansarti e ad evitare la punta che ti sfiora il petto.

"Prendetelo!" urla Maouk, incitando i suoi soldati e spingendoli avanti. "Non lasciatelo scappare!" Tu sei a terra, a meno di un paio di metri dalla botola.

Se vuoi rotolare verso la botola e scappare, vai al **51**.
Se vuoi arrenderti a Maouk e ai suoi guerrieri, vai al **10**.

142

Nuoti sott'acqua finché non ti manca il respiro. I Charkassi accorrono da ogni parte, cercando di circondarti e di impedirti di fuggire. Prendi ancora fiato e immergendoti nuovamente nuoti verso un gruppo di piccole imbarcazioni pochi metri più lontano.

Attraverso l'acqua trasparente si vedono chiaramente le immondizie sul fondale del porto, probabilmente gettate in mare dalle navi mercantili attraccate alla banchina. Appiccicata ad una vecchia ancora c'è una strana creatura gelatinosa. Dai suoi fianchi esce un'incredibile quantità di piccoli tentacoli e una specie di lungo imbuto uncinato pende dall'orribile corpo gommoso. Inaspettatamente la creatura si getta su di te, muovendosi nell'acqua grazie ai suoi tentacoli. È una Sanguivora ferocissima!

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Affinità Animale, vai al **134**.
Se vuoi combattere la creatura, vai al **12**.
Se preferisci evitarla, vai al **95**.

143 *(fig. 9)*

Accendi una torcia coperta di catrame e la getti nel buco della fogna. Vedi un violento bagliore, subito seguito da un tremendo scoppio: il liquame oleoso esplode. Il cortile è invaso da una ressa di persone che urlano dal terrore, cercando



(fig. 9) A quel susseguirsi di esplosioni la folla scappa da ogni parte come impazzita.

disperatamente di ripararsi dalla pioggia di melma infiammata. La torcia ha scatenato una reazione a catena dentro il Baga-darooz: il fango infiammabile continua ad incendiarsi e a scoppiare, seminando il panico e la confusione dovunque.

Corri attraverso il cortile invaso dal fango, finché riesci a raggiungere la piazza del mercato che non è stata danneggiata dalla violenta esplosione. La tua attenzione è attirata da un'insegna appesa sopra la porta di un edificio:

BAGNI PUBBLICI DI BARRAKEESH

Spingi la porta ed entri.

Vai al **90.**

144

Sei pervaso da un'orribile sensazione di pericolo. Le tue capacità Ramas ti avvertono che non potrai sfuggire ad un terribile destino se resti in questa cella. Segui il tuo istinto ed attacchi.

Vai al **174.**

145

Ti fai strada nell'acqua coperta di schiuma viscida, cercando di respirare il meno possibile: infatti ad ogni tuo movimento dalla superficie esala un fetido odore. Ti copri la bocca con il mantello, ma il puzzo insopportabile ti fa tossire. Un rumore dietro a te ti avverte che gli uomini di Maouk non sono lontani, così affretti i tuoi passi. Ad intervalli regolari nel soffitto si aprono dei fori circolari: alcuni di essi sono sporchi di giallo, altri di bianco o di un marrone

rossastro. Questo tratto del Baga-darooz passa proprio sotto il Quartiere dei Lini di Barrakeesh, dove la Corporazione dei Tessitori ha i suoi laboratori. I canali di scarico fanno confluire i materiali residui nella fogna, cosicché qui l'acqua oleosa è ancora più inquinata.

Vedi l'acqua davanti a te agitarsi e subito capisci che qualche creatura che vive nelle acque della fogna si sta avvicinando. Istintivamente ti appoggi alla parete sporca e senti il movimento dell'acqua sfiorarti le gambe. Continui a seguire con lo sguardo la scia provocata dall'animale che scompare in lontananza. Ad un tratto un urlo spaventoso squarcia il silenzio dell'oscurità: Maouk ha perso uno dei suoi uomini. Il terribile grido ti atterrisce, ma sai che devi andare avanti per non perdere il vantaggio che hai su di loro. Arrivi ad un incrocio con un nuovo tunnel che porta ad ovest.

Se vuoi proseguire nel nuovo tunnel, vai al **108.**

Se vuoi continuare verso nord, vai al **70.**

146

Per qualche minuto rimani a guardare l'uomo chinato a lavorare sull'incudine, sperando che decida di uscire dalla stanza. Invece continua a battere il ferro, quasi insensibile al forte calore.

Per raggiungere la porta ad ovest senza essere visto devi muoverti cautamente nascondendoti dietro le colonne. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas del Mimetismo o della Caccia, sottrai 2 dal numero uscito.

Se il totale è minore o uguale a 2, vai al **44.**

Se il totale è maggiore di 2, vai al **190.**

147

Il tuo intuito ti dice di non fidarti dell'uomo che ti ha aiutato: vuole tradirti in cambio di una borsa di monete d'argento.

Se vuoi rimanere in casa sua, vai al **61.**

Se vuoi scappare dalla finestra, vai al **109.**

148

Appena entri il pannello si chiude dietro di te e ti ritrovi nell'oscurità più completa. Avanzi con i nervi tesi, mentre con le mani cerchi di farti strada tra le ragnatele che pendono dal basso soffitto. Ti sembra di essere in un vicolo cieco ma casualmente appoggi il piede su un disco di metallo, il quale attiva il meccanismo di apertura di un altro pannello. Davanti a te si apre una piccola stanza.

Vai al **14.**

149

Raggiungi inosservato la porta della Sala dei Trofei, ma ti accorgi che è sprangata dall'interno. Stai imprecando contro la sfortuna, quando scorgi una finestra che si apre in un pannello finemente decorato sopra la porta. Le imposte di metallo sono aperte.

Nonostante il braccio indolenzito riesci ad arrampicarti e scavalcando la finestra ti ritrovi nel

silenzio della Sala dei Trofei. Sulle pareti vedi una lugubre collezione di teste imbalsamate. La maggior parte di esse sono esemplari di rettili catturati durante le spedizioni di caccia imperiali nelle Terre Infuocate, ma tra questi trofei ce ne sono altri ancora più raccapriccianti: teste umane! Ecco il lugubre bottino che ricorda le vittorie nelle innumerevoli guerre provocate dai Vassaki.

Esci di corsa dalla stanza e percorri un lungo e sfarzoso corridoio le cui pareti di marmo sono venate di oro e perle. Arrivi in un largo atrio dove stazionano delle guardie dalle divise sgargianti. Una fila di statue ti offre il nascondiglio di cui hai bisogno per raggiungere una lontana scalinata. Sali velocemente e ti ritrovi ad un bivio da cui partono dei passaggi che portano ad est e a ovest. Alla fine di ognuno di essi c'è una porta su cui è scolpito uno stemma. Sulla porta del passaggio ad est è raffigurato un mortaio con il pestello; lo stemma sulla porta ad ovest rappresenta un libro aperto.

Se vuoi scoprire cosa nasconde la porta ad est, vai al **57**.

Se vuoi entrare dalla porta ad ovest, vai al **100**.

150

Il corridoio porta a nord, ma presto arriva ad un bivio dove un passaggio va da ovest ad est. Con prudenza sbirci oltre l'angolo, ma non noti nessuna guardia. Alla fine del passaggio ad est c'è una scalinata; verso ovest vedi una porta chiusa.

Se vuoi andare ad est scendendo le scale, vai al **93**.

Se decidi di andare ad ovest verso la porta, vai al **122**.



151

La tua vista acuta riesce a farti vedere una stretta fessura nella parete della galleria. È molto vicina al livello del liquame e si vede a mala pena nel buio. Ti infili nello stretto anfratto, sopportando a stento il puzzo dell'acqua che ora ti arriva al mento. I Charkassi passano a pochi centimetri dal tuo nascondiglio e tu devi trattenere i conati di vomito quando un'ondata di acqua putrida ti arriva in faccia. "Ha preso la galleria a sud", esclama una voce adirata. "Presto, non perdete tempo!"

Ti sembra sia passata un'eternità, ma finalmente i Charkassi tornano indietro. Tiri un sospiro di sollievo ed esci dalla fessura, ma inciampi in qualcosa che sporge dal fondo della melma e perdi l'equilibrio.

Vai al **94**.

152

Ti appiattisci il più possibile alla parete, cercando di non abbassare lo sguardo verso il cortile e i giardini centinaia di metri sotto di te. Mordendoti le labbra aspetti che le guardie passino, ma non riesci a sentire nessun rumore. Al tramonto finalmente arrivano i servi per chiudere le grate delle finestre del palazzo. Senti lo scricchiolio dei cardini arrugginiti e il rumore delle serrature: rabbrividisci di paura quando capisci di essere chiuso fuori.

Alla tua sinistra il cornicione continua intorno ad una cupola. All'interno c'è il refettorio dei soldati. Se riesci ad aggirare la torre forse troverai una finestra aperta.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi 2 al numero uscito. Se hai raggiunto il grado Ramas di Sapiente, aggiungi ancora 2.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **5.**
Se va da 3 a 8, vai al **38.**
Se va da 9 a 13, vai all'**87.**

153

Maouk ordina ai suoi di perquisire la zona, minacciando di ucciderli se ti lasciano scappare. Non ti resta che aspettare il momento propizio per fuggire.

Saltando da una barca all'altra raggiungi una stretta scalinata di pietra. In cima, al di là di una piccola piazza, un labirinto di stradine scompare nell'ombra del Quartiere dei Ladri. Sei a meno di venti metri dalla salvezza quando senti un grido alle tue spalle: "Eccolo!"

Corri lungo una strada deserta e sali una gradinata fino ad arrivare in un cortile. Lo scalpitio di zoccoli sul selciato ti mette all'erta. Hai tre possibilità di scampo: puoi uscire da un alto cancello alla tua sinistra, entrare in un altro cortile alla tua destra, oppure prendere il sentiero davanti a te. Devi decidere in fretta perché gli uomini di Maouk ti sono alle calcagna.

Se vuoi passare dal cancello, vai al **75.**
Se vuoi entrare nel cortile, vai al **117.**
Se decidi di prendere il sentiero davanti a te, vai al **169.**
Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento, vai al **42.**

154

Scostando le tendine di perle entri nella bottega. C'è poca luce e la stanza è semibuia, perché le finestre sono oscurate da fasci di erbe e piante. Stai guardando incuriosito una fila di bottigliette colorate, quando appare una donna. Ha gli occhi di un verde intenso e la fulva chioma è trattenuta da anelli di giada.

"Benvenuto, Uomo del Nord. Sei un guerriero, o mi sbaglio?" Esiti a rispondere; la donna scrolla le spalle e si mette a frugare fra una pila di pergamene ammucchiate sopra un barile di vino. Ti porge uno dei fogli ingialliti con sopra una lista di mercanzie scritta nella tua lingua:

Pozione di Alether (aumenta la tua Combattività di due punti per la durata di uno scontro) - 4 Corone d'oro.
Pozione di Dente del Sonno (ogni dose ha un effetto soporifero che dura circa due ore) - 2 Corone d'oro.

Vigorilla (ogni dose ridà quattro punti di Resistenza) - 5 Corone d'oro.

Balsamo di Larnuma (ogni dose ridà due punti di Resistenza) - 3 Corone d'oro.

Tintura di Necranto (provoca nausea e fa perdere due punti di Resistenza) - 1 Corona d'oro.

Tintura di Calacena (causa terribili allucinazioni per circa due ore) - 2 Corone d'oro.

Puoi acquistare qualsiasi pozione. Tieni presente che ognuna di esse conta per un oggetto nello Zaino. Lasci il negozio e ti incammini per la strada.

Vai al **179**.



155

Da ciò che puoi vedere capisci che questa finestra si trova sulle mura a sud del Grande Palazzo. Molto in basso scorgi gli edifici della capitale, raccolti in piccoli gruppi all'interno delle bianche mura di cinta della città. A sud-est si estende il Lago Inrahim, ormai prosciugato per la siccità. Più a nord una strada si snoda verso la città di Chula, appena visibile all'orizzonte. A sud-ovest s'innalzano gli aridi monti della catena Dahir, che svettano in quella distesa di sabbia conosciuta come le "Terre Infuocate".

Le sbarre della finestra sono molto corrose e sarebbe sicuramente facile rimuoverle. Tuttavia il baratro di alcune centinaia di metri che ti separa dalla città sottostante non ti dà alcuna speranza di fuga. Scendi dal tavolo e prosegui lungo il corridoio.

Vai al **182**.

156

Dopo esserti concentrato sulla serratura per alcuni minuti, capisci che è collegata ad un allarme. Se comporrai il numero sbagliato l'allarme scatterà, mettendo in agitazione l'intero palazzo.

Se possiedi le Arti Ramas della Telecinesi e del Sesto Senso, vai all'**8**.
Se non possiedi nessuna delle due Arti, vai al **98**.

157

Nella casa aleggia un persistente profumo di incenso. Entri in una stretta sala ai cui lati sono disposte delle sedie, e cammini lungo il corridoio centrale verso una fontana circondata da colonne di marmo massiccio. Un uomo completamente vestito di nero ti appare da dietro un pilastro e ti si avvicina.

Improvvisamente senti gli uomini di Maouk irrompere nella piazza e lanci uno sguardo timoroso verso la porta aperta. L'uomo capisce che hai paura e ti indica la porta di una cella.

Se vuoi nasconderti nella cella, vai al **16**.

Se vuoi uscire dalla sala, ritorna nella piazza andando al **99**.

158

Entri in un corridoio pavimentato con un meraviglioso mosaico: migliaia di sottili frammenti di perle e d'oro scintillano alla luce dell'ultimo sole, riflettendo arcobaleni di colore lungo le alte pareti di marmo. Un gruppo di cortigiani si aggira nel corridoio e sei costretto a nasconderti dietro un enorme pilastro. Aspetti che i loro passi svaniscano in lontananza prima di uscire dal tuo nascondiglio.

Tutte le speranze di firmare il trattato di pace sono andate in fumo e ora la tua unica preoccupazione è di scappare dal Grande Palazzo e tornare a Sommerlund il più presto possibile. Affrettandoti ad uscire dal corridoio, segui il passaggio che porta ad ovest fino ad un punto dove svolta bruscamente a nord.

Vai al **58**.

159

Riesci ad abbattere la porta, ma per l'eccessivo slancio non riesci a fermarti e rotoli lungo una rampa di scale.

Ti fermi sul pavimento di duro marmo di un'anticamera (perdi due punti di Resistenza), proprio a pochi passi da un soldato armato che sta sorvegliando la porta d'entrata dell'armeria di palazzo. Egli è colto di sorpresa dalla tua entrata inaspettata, ma reagisce velocemente e attacca.

Guardia: Combattività 16   Resistenza 22

Sottrai due punti di Combattività per i primi tre scontri del combattimento siccome sei a terra. Devi lottare fino alla morte.

Se vinci, vai al **52**.



160

La paura di perdere il braccio ti fa dimenticare il desiderio di lasciare quest'infida città. Devi assolutamente trovare l'Erba Miracolosa, anche se questo significa che dovrai entrare proprio nel posto che più di tutti vorresti evitare: il Grande Palazzo.

Imbocchi un tortuoso sentiero che, attraversando il quartiere di Mikarum, ti conduce fino alla Tomba delle Principesse. Dietro ad essa il Grande Palazzo si erge come un enorme bianco sacrario.

Di colpo ti torna alla mente una leggenda che uno dei Maestri Ramas ti ha raccontato molto tempo fa: "La vendetta del Sultano Nero". Questo Sultano era il più crudele tiranno di tutta

una dinastia di malvagi che aveva regnato in tempi remoti su queste terre desolate. I popoli che lo conobbero non dimenticarono mai le sue terribili crudeltà. Il suo Grande Palazzo fu costruito con il sudore dei prigionieri catturati in guerra e resi schiavi. Questo palazzo divenne la sua ossessione: diresse personalmente l'intera costruzione e, per il minimo ritardo, puniva di persona i responsabili. Faceva scempio di essi nei modi più orribili: la sua forma di tortura preferita era di segare vivo il condannato dalla testa ai piedi. Ma ciò che consacrò la sua terribile fama fu l'eccidio degli schiavi che avevano costruito il Palazzo. Li trucidò tutti, affinché i suoi nemici non venissero mai a conoscenza delle camere segrete che aveva fatto edificare per custodire i suoi tesori. Solo le sue due figlie, Kebilla e Sousse, si opposero apertamente alla brutalità del padre, cercando di persuaderlo ad evitare il massacro. Ma in un momento di cieca rabbia il Sultano ordinò che morissero per prime.

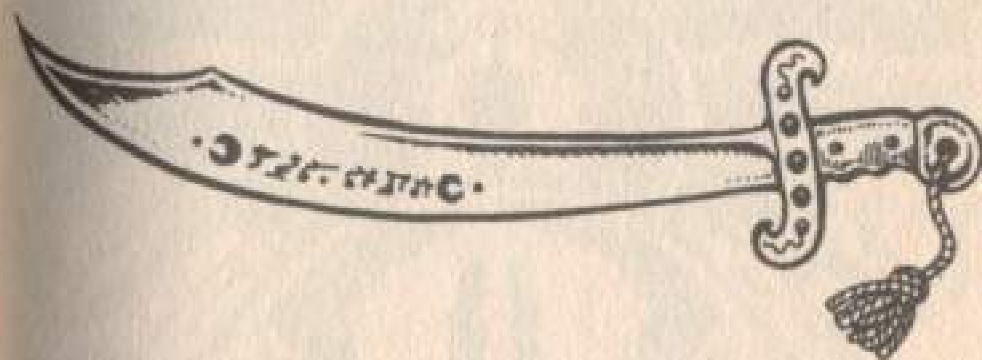
Sarebbe stato molto meglio per lui e per il regno di Vassagonia se anch'egli fosse morto quel giorno. Invece visse ancora per due anni nel rimorso, torturato dai sensi di colpa e dalla disperazione. Spesso nel Grande Palazzo il silenzio della notte era rotto dai lamenti e dai pianti del Sultano, che si aggirava di stanza in stanza cercando le sue figlie. Quando morì fu sepolto accanto ad esse, proprio qui, nella Tomba delle Principesse.

Da dove sei riesci a vedere due entrate al Grande Palazzo: un cancello dalle punte acuminate a nord, un'arcata nella parete ad ovest, chiusa da una saracinesca di ferro. Di solito il palazzo è strettamente sorvegliato, ma oggi ci sono poche sentinelle perché molti soldati ti stanno cercando in città.

Se vuoi entrare dal cancello a nord, vai al **126.**

Se preferisci entrare dall'arcata, vai al **79.**

Se vuoi cercare qualche altra via d'entrata, vai al **49.**



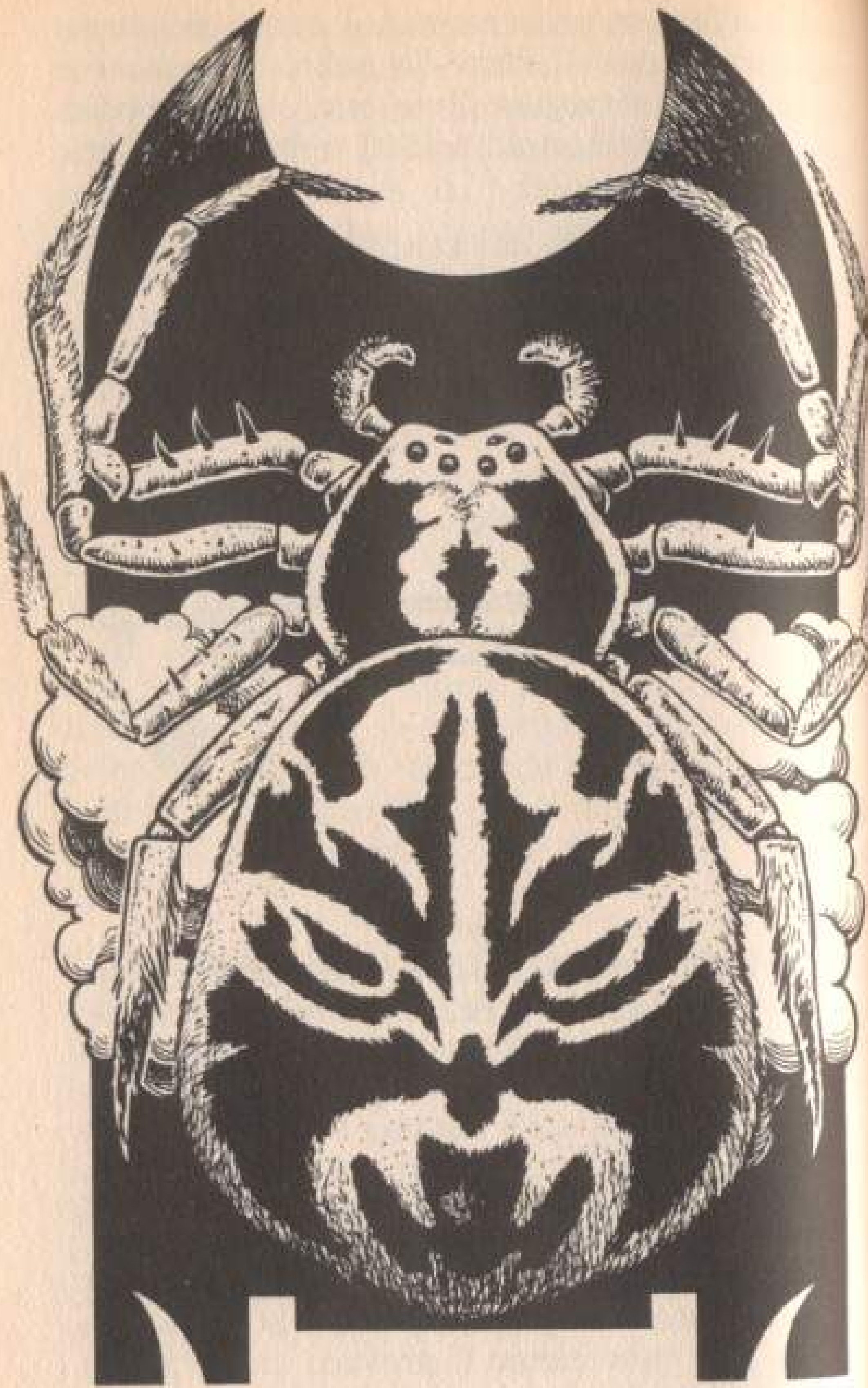
161

Sei molto fortunato, perché i tuoi nemici volevano solo stordirti. Recuperi subito metà dei punti di Resistenza che hai perso nel combattimento.

Vai al **69.**

162 *(fig. 10)*

Sali nel camino di sinistra fermandoti solo per prendere fiato. Il vapore bollente ti scotta i polmoni e ogni movimento ti provoca un tremendo dolore, poiché hai le mani e la faccia ustionate e scorticate. Perdi un punto di Resistenza.



(fig. 10) Un insetto spaventoso ti si sta arrampicando lungo l'avambraccio.

Ti aggrappi con le dita a una fessura della parete e cerchi di tirarti su. Improvvisamente lanci un grido di terrore: qualcosa ti sta camminando sul braccio, hai molestato un nido di ragni ripugnanti.

Ragni: Combattività 10   Resistenza 35

Queste creature sono immuni allo Psicolaser. Se hai perso l'uso di un braccio non puoi neanche combattere, perché scivoleresti inevitabilmente cadendo nella melma bollente. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Questo sarà il numero di punti di Resistenza (0 = 10) che perderai quando riuscirai a superare il nido dei ragni.

Se sei ancora vivo dopo aver superato il nido o se hai vinto i ragni combattendoli, vai al **114.**

163

Mentre aspetta il ritorno del suo compare, il tuo aguzzino ti prende in giro e ti schernisce. Ti descrive nei minimi particolari le orribili torture che ti aspettano, ma quando l'altro ritorna a mani vuote egli rimane deluso. "Il Sultano non vuole che il nostro amico venga trattato male. Ha preparato qualcosa di speciale appositamente per lui". Un'espressione malvagia illumina i loro visi mentre escono dalla cella. Ora entrambi ti voltano le spalle.

Se vuoi attaccare le guardie, vai al **174.**
Se vuoi restare in cella, vai al **18.**
Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **144.**

164

L'acqua diventa più torbida e il puzzo della fogna è sempre più nauseante. L'aria è infestata da migliaia di piccole mosche che ad ogni respiro ti entrano in gola. Gli insetti ti si incollano intorno agli occhi, alla bocca e alle narici e senti perfino il loro schifoso sapore. Perdi un punto di Resistenza.

Quasi in risposta alle tue preghiere, una scala di metallo appare nella penombra. È fissata alla parete della galleria e porta ad una botola di pietra sul soffitto.

Se vuoi salire la scala, vai al **31.**

Se preferisci continuare lungo la galleria infestata dagli insetti, vai al **139.**

165

La guardia, ferita a morte, cade al suolo. Vedi che l'altra si sta riprendendo e cerca di rimettersi in piedi.

Se vuoi attaccare questa guardia, vai al **78.**

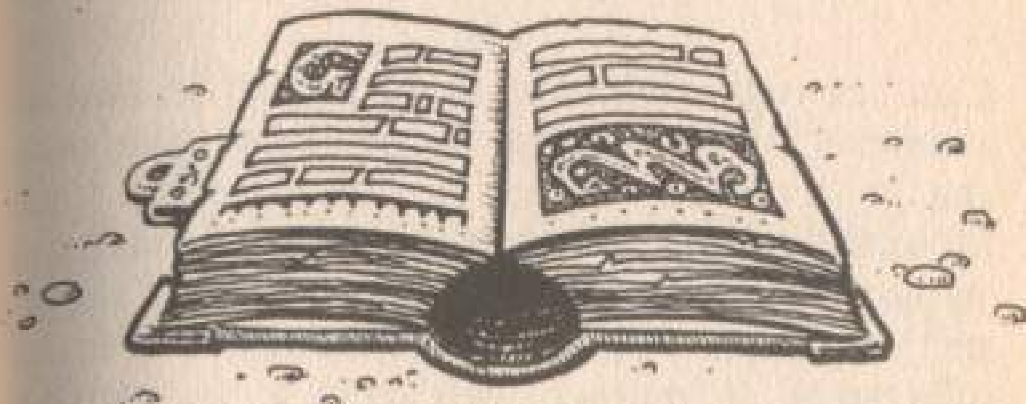
Se vuoi sopraffarla e catturarla viva, vai al **199.**

166

Ti massaggi il braccio sperando di riportarlo in vita ma i tuoi sforzi sono vani: i muscoli sono rattrappiti e senza forza. La tua sola consolazione è che il braccio che usi per combattere è sano, ma in ogni caso non puoi difenderti. Togli tre punti dalla tua Combattività. Li potrai recuperare quando il tuo braccio guarirà.

Ti guardi intorno per cercare una via d'uscita da questa ossessionante fogna. Il passaggio davanti a te procede a serpentina e l'aria che ti viene incontro si fa sempre più calda ed umida. Ti sei liberato dei tuoi inseguitori, ma devi ancora risolvere il problema del braccio.

Vai al **55.**



167

Entri in una stanza fresca ed accogliente. Vedi un grande catenaccio sulla porta e subito lo chiudi per ostacolare ogni eventuale inseguitore. La stanza è vuota, ci sono solo delle vesti appoggiate allo schienale di una sedia di ferro battuto. Giudicando dalla grandezza e dal taglio del materiale deduci che sono le vesti dei guerrieri.

Senti un rumore proveniente dal passaggio ad est: sono voci di guardie che si affrettano a recarsi alla mensa.

Sali una larga scalinata e segui una fitta rete di passaggi che portano ad ovest. Lungo le pareti si aprono piccole stanze dove sono esposti busti di marmo ed arazzi raffiguranti i precedenti Sultani o scene di battaglia.

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **105.**

Se non la possiedi, vai al **158.**

168

Con un balzo felino ti lanci contro le guardie sorprese. Il primo porta la cerbottana alla bocca ma lo stendi con un colpo ben assestato. Cade all'indietro sbattendo la testa contro il muro con un secco rumore. Le punte di un tridente stanno per colpirti al fianco ma prontamente ti scansi afferrando il manico dell'arma e fai perdere l'equilibrio alla guardia, che barcolla e stramazza al suolo. Ti giri appena in tempo per affrontare la terza guardia che sta per scagliarti il suo tridente.

Guardia: Combattività 15   Resistenza 23

Se vinci e il combattimento si risolve in tre o meno scontri, vai al **101.**

Se il combattimento dura più di tre scontri, vai al **46.**

169

Arrivi in una larga strada dove dei venditori stanno litigando per esporre la loro merce. Il mercato è affollato; tutti indossano una fusciacca nera in segno di lutto per il Sultano morto. Diversamente dal resto della città, qui gli affari continuano normalmente.

Passi davanti ad una bancarella dove sono esposte delle Fusciacche Nere che costano 2 Corone d'oro l'una. Se vuoi comprarne una, segnala sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali. (La indosserai sopra la tua tunica.) Esci dalla piazza del mercato e ti incammini in uno stretto vicolo pieno di taverne. Nell'aria c'è odore di cibo e di vino e senti un gran vociare. La tua attenzione è catturata da un manifesto affisso al muro di una taverna:

IL SULTANO È MORTO
LUNGA VITA AL SULTANO

Se vuoi fermarti a leggere il manifesto, vai all'**88.**

Se vuoi continuare per la tua via, vai al **113.**

170

Le tue Arti Ramas ti permettono di scivolare dietro le guardie senza essere visto. Quando tornano alle loro postazioni sei già riuscito ad entrare nei giardini del palazzo.

Vai al **137.**

171

Un pannello scorrevole si sposta e rivela un passaggio segreto stretto e buio. Sul pavimento coperto di polvere riesci chiaramente a distinguere delle impronte che si perdono nell'oscurità.

Se vuoi entrare nel passaggio segreto, vai al **148.**

Se decidi di non farlo, chiudi il pannello e continua lungo il corridoio, andando al **158.**

172

"Entra, straniero, benvenuto nella mia umile taverna", dice la grassa padrona. "Abbiamo vino e cibo in abbondanza".

Ma proprio in quel momento senti gli uomini di Maouk entrare nella piazza e con ansia guardi la porta aperta. La donna capisce che sei agitato; ti indica le scale che portano alla cantina e sussurra: "Non temere, anche noi siamo terrorizzati dal nuovo Sultano. Presto, devi nasconderti!" Non hai tempo da perdere perché gli uomini di Maouk si stanno avvicinando alla taverna.

Vai al **16.**



173

Il canale a destra porta a nord. L'enorme flusso di lordura e immondizie scorre lentamente verso la costa fino a riemergere a Chiras, un villaggio a nord-ovest della capitale. Qui la vita dei poveri pescatori è resa difficile e spiacevole, specialmente durante i mesi estivi. Se prendi il canale a nord, potrai raggiungere la costa.

Il canale a sinistra porta a sud, scorrendo proprio sotto il cuore della città. Fra i tanti canali del Baga-darooz dovrebbe esserci almeno un'uscita verso l'esterno.

Il canale davanti a te porta ad ovest, ed è indubbiamente il meno inquinato dei tre. Ti torna in mente ciò che ti aveva raccontato "Il Lercio": esiste un grande acquedotto lungo più di 40 chilometri, il quale incanala verso la città l'acqua pulita del fiume Da. I cittadini di Barrakeesh, diversamente dagli abitanti delle altre città Vassake, godono di un'abbondante quantità di acqua fresca. Il canale ad ovest ti condurrà a questa sorgente d'acqua.

Se vuoi prendere il canale a nord, vai al **145.**
Se vuoi prendere il canale a sud, vai al **96.**
Se vuoi prendere il canale ad ovest, vai al **13.**

174

Balzi in avanti e atterri la guardia più alta con un pugno ben assestato alla nuca. Cadendo lancia un urlo di dolore, e la sua spada rimbalza al suolo proprio vicino ai tuoi piedi.

Se vuoi raccogliere la spada, vai al **4.**
Se preferisci attaccare la seconda guardia a mani nude, vai al **91.**

175

Prima che tu riesca a trovare un nascondiglio tre Charkassi ti attaccano. "Lasciatelo a me, idioti!" tuona una voce. I guerrieri fanno passare Maouk, che esce dall'ombra con in mano uno stiletto. Bestemmiando cerca di colpirti al petto.

Vai al **25.**

176

Ti portano via lo Zaino, le Armi, le Corone d'oro e tutti i tuoi Oggetti Speciali. Ti legano le mani dietro la schiena e ti spingono a forza dentro la carrozza. "Al palazzo!" dà ordine Maouk. "Il Sultano aspetta la sua preda!"

Cerchi di liberarti dalla stretta delle corde ma Maouk se ne accorge subito. Ti afferra il braccio e ti punge con uno stiletto. L'ultimo suono che senti prima di perdere i sensi è la risata sarcastica di Maouk.

Fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra e segna su un foglio a parte tutti gli oggetti che ti sono stati confiscati, per ricordartene nel caso tu dovessi ritrovarli successivamente.

Vai al **69.**

177 *(fig. 11)*

Sei appena riuscito ad infliggere un colpo mortale al Kwaraz, quando tre Charkassi irrompono dall'oscurità della fogna. Si sono spogliati dei loro vestiti e sono nudi fino alla cintola. Sui loro petti muscolosi è tatuato in blu un artiglio d'aquila. Mentre cercano di uscire dall'acqua, ti fissano trucemente e sguainano le loro scimitarre affilate.

Se vuoi attaccarli, vai al **60.**
Se vuoi evitarli salendo la stretta scala di pietra, vai al **43.**

178

Sei arrivato a metà scala quando la guardia capisce le tue intenzioni. Si alza e sfodera la spa-



(fig. 11) Improvvisamente dal buio sbucano tre guerrieri Charkassi.

da: ora non puoi evitarlo e devi combattere fino alla morte.

Guardia: Combattività 16 Resistenza 22

Se vinci puoi perquisirlo e andare al **52.**
Se non vuoi perquisirlo e preferisci entrare nell'armeria, vai al **140.**

179

Nelle vetrine dei negozi sono esposte tutte le specie di piante esotiche, balsami, pozioni e medicamenti e l'odore di erbe aromatiche è molto intenso. Improvvisamente noti un gran trambestio alla fine della strada e la gente si affretta a sparire dentro nei negozi. Un uomo ti sta davanti, con il volto coperto di sudore. La sua veste turchese è stracciata e sozza: è Maouk, è riuscito ad uscire vivo dal Baga-darooz.

"Se non fosse per il Sultano ti ucciderei all'istante", ti dice con uno sguardo di odio. "Ma non voglio perdere la vita a causa di un pezzente".

Non tolleri i suoi pesanti insulti, ma riesci a controllare la tua rabbia. Senti che non è solo: molti occhi ti stanno osservando dalle finestre.

Se vuoi attaccare Maouk, vai al **197.**
Se vuoi scappare lungo la strada, vai al **92.**

180

Appena il tuo avversario crolla a terra ti accorgi che l'altra guardia si è ripresa dal colpo che gli hai inferto. Sfila un pugnale dallo stivale e sta per lanciartelo.

Se possiedi l'Arte Ramas dello Psicolaser, vai al **45.**

Se non la possiedi, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso o della Caccia, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **120.**
Se va da 6 a 12, vai al **193.**

181

Apri con violenza tutti i cassetti del tavolo da lavoro, forzando le serrature che non vogliono aprirsi. Ma rimani molto deluso nel constatare che il tuo equipaggiamento non è qui.

Tutte le speranze di firmare il trattato di pace con il nuovo Sultano sono svanite. La tua unica preoccupazione è ora di trovare il tuo equipaggiamento, scappare dal Grande Palazzo e, in qualche modo, tornare a Sommerlund il più presto possibile. Scosti un paravento ed entri in una piccola anticamera. Alcuni stretti gradini di pietra conducono ad una porta sulla parete a nord, e accanto ai gradini c'è una cassa di legno.

Se vuoi salire le scale ed entrare dalla porta, vai al **14.**
Se vuoi scoprire il contenuto della cassa di legno, vai al **97.**

182

Arrivi in un'enorme stanza dal soffitto a volta. Sulla parete a sud c'è una grande porta borchiata. Su uno scaffale vicino è appoggiata una Lancia ed uno Spadone. Puoi prendere uno o en-

trambi gli oggetti. A nord, sotto un meraviglioso arco decorato, c'è un altro passaggio che conduce fuori dalla stanza.

Se vuoi accedere al passaggio, vai al **132.**
Se vuoi origliare alla porta, vai al **115.**



183

La testa del guerriero esce improvvisamente dal buco della fogna. Ti colpisce alle gambe provocandoti una profonda ferita al polpaccio. Perdi due punti di Resistenza. Con rabbia e terrore, facendo ricorso a tutte le tue forze, sferri un calcio alla testa dell'uomo, che ricade nella fogna con un tonfo. Rimetti a posto il tombino di pietra bloccandolo con un enorme masso. Poi ti avvii per le strade della città.

Tutte le speranze di firmare il trattato di pace con il nuovo Sultano sono svanite. La tua unica preoccupazione è ora di scappare da Barrakeesh per ritornare a Sommerlund il più presto possibile. Sei arrivato alla piazza del mercato e la tua attenzione è attirata da un'insegna appesa all'entrata di un grande edificio:

BAGNI PUBBLICI DI BARRAKEESH

Siccome il puzzo dei tuoi vestiti è insopportabile, non esiti ad entrare.

Vai al **90.**

184

Dando un'occhiata in giro noti un ampio magazzino sulla riva, con davanti ormeggiata una nave mercantile sul cui ponte sono allineate delle botti di terracotta contenenti spezie destinate all'emporio di Ragadorn. Concentri la tua attenzione su una di queste botti e, facendo ricorso alle tue capacità Ramas, cerchi di muoverle. Il sudore ti cola dalla fronte per lo sforzo, ma un improvviso rumore ti conferma che sei riuscito nel tuo intento. Una botte è caduta fracassandosi sulla coperta della nave.

Vai al **153.**

185

Il rumore di passi si fa più forte e poi di colpo si ferma. Senti un sussurro e Maouk appare dall'ombra seguito dalla sua scorta. "Preso come un lupo in trappola!" sibila tenendo uno stiletto in pugno. Imprecando cerca di colpirti al petto.

Vai al **25.**

186

Usando la tua abilità per nascondere il tuo accento straniero chiami la guardia: "Presto, abbiamo bisogno del tuo aiuto! L'Uomo del Nord sta scappando!"

Immediatamente la guardia si alza e corre verso la porta. Aspetti che raggiunga la cima delle

scale per attaccarlo. Con un calcio alle ginocchia lo fai ruzzolare giù dalle scale. Entri nella stanza pronto a colpirlo ancora nel caso si riprenda, ma non è necessario: è morto rompendosi il collo nella caduta.

Se vuoi perquisirlo, vai al **52**.

Se preferisci entrare subito nella sala delle armi, vai al **140**.

187

Riconosci immediatamente la creatura: è un Kwaraz, un gigantesco rettile strisciante. Queste bestie sono originarie delle paludi di Maakenmire, centinaia di chilometri ad ovest del Regno di Vassagonia. Esse riescono a vivere in qualsiasi ambiente caldo, umido e sporco. Il Baga-darooz è sicuramente il luogo ideale per queste micidiali creature. Il Kwaraz si muove lungo il soffitto, aggrappandosi alle pietre con i suoi artigli ricurvi.

I Kwaraz sono molto sensibili al potere psichico. Usando la tua Arte Ramas dell'Affinità Animale lo convinci che non sei una preda allettante ed esso se ne va incurante di te. Improvvisamente un urlo di terrore risuona nell'oscurità: Maouk ha perso uno dei suoi uomini. Un brivido ti percorre la schiena, ma il tuo istinto ti dice di affrettarti per non perdere il vantaggio che hai sui tuoi inseguitori.

Vai al **17**.

188

La taverna è piena di gente seduta attorno ad un bancone di pietra decorato con frammenti di marmo colorato. Sopra vi sono appoggiate delle grandi giare di terracotta piene di cibo, e delle giovani donne stanno servendo i clienti affamati.

Se indossi una Fusciacca Nera, vai al **172**.
Se non la possiedi, vai al **72**.

189

Perdi un po' di tempo a nascondere il corpo del cavaliere. Indossi i suoi vestiti e sollevi il cappuccio per nasconderti la faccia. Nella tasca della veste trovi una pergamena: il permesso necessario per entrare nel Grande Palazzo.

Il cavallo si è imbizzarrito ed è scappato, ma il tuo arrivo a piedi non desta alcun sospetto. Le guardie controllano la pergamena e ti lasciano entrare nei giardini del palazzo.

Vai al **137**.

190 *(fig. 12)*

Non hai neanche fatto una dozzina di passi, quando il gigantesco guerriero solleva un enorme martello e si scaglia contro te, assetato del tuo sangue. Ti prepari a difenderti, ma resti atterrito nel vedere che il martello è una parte del suo braccio destro: è un enorme pugno d'acciaio.

Il guerriero lancia un urlo e tu reagisci appena in tempo. Il martello colpisce la parete di pietra a meno di un centimetro dalla tua testa.

Pugno d'Acciaio:
Combattività 18 Resistenza 30



(fig. 12) Il gigante alza un pesante martello e fa per colpirti.

Togli due punti dalla tua Combattività per la durata del combattimento, a causa del calore terribile che opprime la stanza.

Se vinci, vai al **111.**

191

Cerchi di muoverti sui remi finché raggiungi il parapetto della nave, dove mani ansiose ti afferrano per il mantello e ti traggono in salvo. Ma la voce di Maouk risuona da riva: "Portatemi il Nobile Ramas! Il Sultano lo vuole. Le vostre vite e quelle dei vostri cari saranno perdute se non obbedite!"

I marinai dell'equipaggio si guardano atterriti, perché sanno che le parole di Maouk non sono semplici minacce. Non puoi pretendere che questi uomini sacrifichino le loro famiglie per te, così sei costretto a trovare in fretta un'altra soluzione.

Se decidi di arrenderti a Maouk, vai al **176.**
Se vuoi tuffarti in acqua e tentare di scappare, vai al **142.**

192

Il calore è insopportabile. Per tre volte stavi per scivolare e cadere, ma solo la tua prontezza di riflessi e il naturale istinto di sopravvivenza ti hanno salvato da una sicura morte nel fango bollente. Riesci a procedere per alcuni metri nel camino, ma devi far ricorso a tutte le tue energie. Ti scortichi le dita e le ginocchia, e le gambe si muovono a stento. Perdi due punti di Resistenza.

Vai al **114.**

193

Ti fai velocemente da parte, schivando il pugnale che ti passa a pochi centimetri dal collo. Il soldato rimane a bocca aperta, incredulo: ora è disarmato.

Se vuoi attaccarlo, vai al **78.**

Se preferisci sopraffarlo e catturarlo vivo, vai al **199.**

194

Lo Yas è uno stritolatore: uccide le sue prede soffocandole, avviluppandole nelle sue spire. I suoi occhi addormentati si stanno aprendo e le sue pupille rosse ti fissano incantate. Subito capisci che lo Yas sta per ipnotizzarti. Se non possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo, sottrai tre punti dalla tua Combattività per la durata del combattimento.

Yas: Combattività 14 Resistenza 28

Se vinci il combattimento, vai al **35.**

195

Una fucina è stata costruita al centro di un'enorme stanza circolare, con la canna fumaria che si innalza verso il soffitto. Già da molto il calore era diventato insopportabile, ma ora ti senti come se fossi entrato in una fornace.

Due uomini, quasi completamente nudi, alimentano la caldaia. Il sudore cola dai loro corpi e spesso si fermano per bere un po' d'acqua da un'anfora. Un altro uomo sta battendo un pezzo di ferro incandescente su un'incudine, vicino alle fiamme. È di statura gigantesca: le spalle muscolose e il poderoso petto sono larghi come gli altri due uomini messi insieme.

I due uomini smettono di lavorare e lasciano la stanza, uno dalla porta a nord, l'altro da quella ad ovest. Il gigante continua a martellare sull'incudine.

Se vuoi seguire l'uomo che è uscito dalla porta a nord, vai all'**11.**

Se vuoi seguire l'uomo uscito dalla porta ad ovest, vai al **146.**

Se vuoi attaccare l'uomo che sta lavorando all'incudine, vai al **190.**

Se vuoi lasciare la stanza e trovare un altro passaggio, vai al **30.**



196

C'è un grande tavolo nel centro della stanza, imbandito di vino e cibo e pane appena sfornato.

Se vuoi mangiare qualcosa, vai al **61.**

Se vuoi lasciare la stanza passando per la finestra, vai al **109.**

197

Maouk estrae una mano da sotto il vestito, e vedi che impugna uno stiletto. Te lo lancia contro, e ti rendi conto di essere troppo vicino per evitare di essere colpito.

Vai al **25**.

198

Appena il corpo dell'ufficiale cade senza vita i soldati si fanno da parte: Maouk appare all'entrata con in pugno uno stiletto. "Ti ho preso finalmente!" sibila cercando di colpirti al petto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **25**.
Se il totale va da 7 a 9, vai al **141**.

199

Sorprendi il soldato prendendolo alle spalle e afferrandolo al collo, e minacci di romperglielo se non risponderà alle tue domande. Immediatamente ti promette di dire tutto quello che sa. Dice che il nuovo Sultano teme che tu sia un assassino mandato dai suoi nemici e afferma di odiarlo a morte. È solo un semplice carceriere e non sa nient'altro.

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **39**.
Se non la possiedi, vai al **9**.

200

Sotto un baldacchino tappezzato di seta rossa siede maestosamente l'Imperatore Vassako: il Sultano Kimah. È coperto di vesti dorate ma privo di ornamenti. Tiene in mano una sfera di metallo nero e i suoi occhi brillano di uno sguardo crudele. Il Sultano è un uomo che incute timore, ma sembra vagamente inquieto a causa del suo interlocutore.

Davanti a lui c'è l'uomo che ha causato le tue terribili disavventure. Un elmo nero come la morte gli nasconde il viso ma il puzzo che emana, e la sua voce sepolcrale, rivelano la sua identità.

"Consegnami Lupo Solitario!"

È la voce di un tuo eterno nemico: uno dei Signori delle Tenebre del regno di Helgedad. Quando il Sultano si alza noti un'espressione di dubbio, o forse di terrore, percorrergli il volto crudele; ma riesce a celarla. "Egli ti sarà consegnato al calar del sole in cambio della Sfera della Morte. Questo era il nostro accordo".

"Tu hai già la Sfera" risuona la voce raccapricciante. "Consegnami Lupo Solitario!"

Il Sultano maschera bene la sua paura, ma non può più prendere tempo. Sta giocando un gioco molto pericoloso. Finora è riuscito a nascondere la verità al Signore delle Tenebre, il quale però ora comincia a credere di essere stato ingannato.

"Avrai il tuo Uomo del Nord, Nobile Haakon" dice il Sultano con rabbia, "ma solo quando mi dirai perché i tuoi seguaci hanno violato la Tomba del Majhan. Tu non hai bisogno di ori e di gioielli: allora perché hai saccheggiato i sepolcri dei nostri avi?"

Un silenzio di tomba scende nella sala; si sente solo l'innaturale respiro del Signore delle Tenebre. "Questo paese, questo ammasso insignificante di granelli di sabbia, possiede due piccole spine che ci tormentano. Cerchiamo di eliminare entrambe per sempre. Quel presuntuoso cavaliere Ramas, Lupo Solitario, è la spina che ci impedisce di impadronirci del regno di Sommerlund. La Tomba del Majhan custodisce l'altra spina che ci tormenta: il maledetto Libro del Ramastan".



Il tuo cuore sobbalza nell'udire queste parole: il Libro del Ramastan! Improvvisamente il motivo per cui sei stato così crudelmente perseguitato ti è chiaro.

Il Libro del Ramastan rappresenta una delle più antiche leggende del Regno di Sommerlund. Con la Saggezza del Ramastan il primo Grande Maestro Ramas, Aquila del Sole, insegnò tutte le Arti Ramas ai guerrieri della Casata di Ulnar, capostipite della dinastia del tuo re. Essi dovevano proteggere il tuo paese dalla distruzione per mano dei Signori delle Tenebre. Il Libro è andato perduto centinaia di anni fa, ma la sua saggezza fu tenuta in vita e tramandata per generazioni dai guerrieri di Sommerlund. Essi riuscirono così a resistere ai loro eterni nemici: i Signori delle Tenebre di Helgedad.

Se i Signori delle Tenebre scoprissero e distruggessero il Libro del Ramastan, il segreto sarebbe perduto per sempre e alla tua morte la saggezza Ramas si estinguerebbe. Ma se tu riesci a trovare per primo quel Libro, tutta la saggezza del Ramastan ti sarebbe rivelata e tu diventeresti forte abbastanza da raggiungere il più alto grado a cui può aspirare un guerriero di Sommerlund: diventeresti un Grande Maestro Ramas.

Sei talmente concentrato sulle difficoltà dell'impresa che ti proponi, che non ti accorgi di un pericolo più immediato. Per scoprire questo pericolo ed iniziare la ricerca del Libro del Ramastan vai alla Seconda Parte di *Ombre sulla Sabbia.*

Comincia la tua avventura al **201**.

PARTE SECONDA

201

Improvvisamente vedi due guerrieri che si stanno avvicinando da un passaggio alla tua destra. Indossano armature nere e vesti scarlatte, e il loro terribile aspetto ti fa capire che sono guerrieri Drakkar. Sono uomini crudeli come i loro padroni: i Signori delle Tenebre.

Uno di essi tiene al guinzaglio un Akataz, un cane da combattimento dai denti aguzzi come lame. Il guerriero Drakkar lo incita e il cane ti balza alla gola.

Se vuoi attaccare la bestia, vai al **273.**

Se vuoi cercare di evitare l'attacco e scappare, vai al **285.**

202

Passi sotto un'arcata, tra due torri coniche di ottone che scintillano come oro. Entri nella piazza affollata di mercanti che litigano. Tappeti orientali, ninnoli dai vivaci colori ed ogni qualità di cibi vengono comprati e venduti. Il lato nord della piazza è riservato alle vendite all'asta dei cavalli. Questi nervosi e inquieti animali del deserto vengono fatti sfilare in un recinto davanti ai numerosi compratori. Proprio dietro alle stalle una strada si perde nel quartiere dei tessitori di tappeti di Ikaresh.

Se vuoi dare un'occhiata alle stalle, vai al **309.**

Se vuoi chiedere ad uno dei mercanti se sa dove vive Tipasa, vai al **248.**

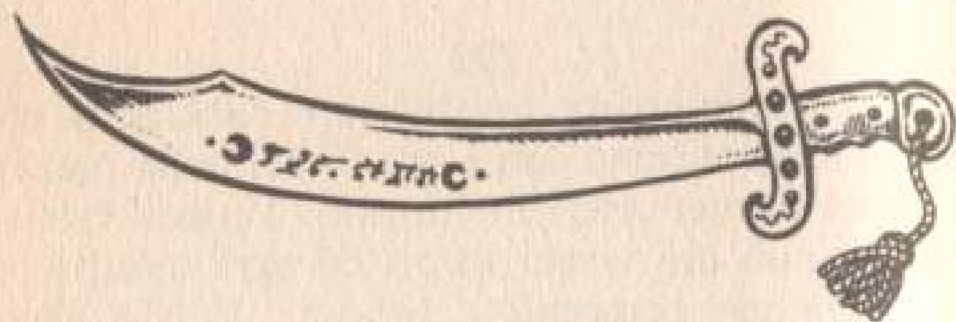
Se vuoi lasciare la piazza del Mercato e continuare lungo la strada adiacente, vai al **386.**

203

Il sangue verdastro che sgorga dalle rosse vesti del Vordak emana un fetore nauseabondo ed acido. La creatura emette un urlo e cade vorticosamente verso il basso.

Rinfoderando la tua arma afferri le redini e cerchi di riprendere il controllo dell'animale. Sei riuscito ad ammazzare il Vordak, ma i pericoli non sono ancora finiti. L'Itikar sta perdendo molto sangue e da un momento all'altro potrebbe perdere i sensi, facendoti precipitare come un sasso sul lago Inrahim. Improvvisamente vedi in lontananza qualcosa che ti ridà fiducia.

Vai al **221**.



204

Senti che quella pietra è maledetta. Se riesci a rivolgere i poteri malefici della pietra contro il Signore delle Tenebre, egli perderà la sua forza e tutta la sua potenza. La pietra non può uccidere Haakon, ma può almeno relegarlo in un luogo dove non potrà più danneggiarti.

Se vuoi cercare di prendere la pietra per volgere i suoi poteri contro il tuo nemico, vai al **268**.

Se vuoi attaccarlo contando solo sulle tue armi, vai al **390**.

205

Tutto ciò che riesci a sentire, oltre il rumore del vento, sono le grida di gioia dei Drakkar. Stanno aspettando la tua morte.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **234**.
Da 5 a 9, vai al **293**.

206

Bussi una prima volta e nessuno ti risponde. Stai già per farlo una seconda volta quando la porta si apre un po', e vedi una vecchia dagli occhi cerchiati di rosso che ti osserva dall'oscurità. "Banedon!" esclama con voce roca e tremante. "Grazie al cielo sei tu!"

Vi fa entrare e chiude la porta. La casa è arredata poveramente e quel poco che c'è è in cattive condizioni. "L'hanno preso, Banedon, hanno preso mio marito. Sono stati gli uomini dalla faccia di morte. Sono arrivati come ombre nella notte, dieci giorni fa".

Crolla in un pianto dirotto, e il suo debole corpo è scosso dai singhiozzi. Banedon la conforta meglio che può, ma anch'egli è profondamente turbato. I Drakkar hanno catturato Tipasa, su

questo non c'è dubbio. Sicuramente l'avranno già costretto a dire tutto quello che sa della Tomba del Majhan.

"Lo troveremo, te lo prometto" dice Banedon, asciugando le lacrime dal volto della povera vecchia. "Ma tu devi aiutarci. Tipasa usava tenere un diario dei suoi viaggi: ce l'hai ancora?"

"Si, si, ce l'ho! Mi disse di nasconderlo quando sarebbero venuti a prenderlo".

Si inginocchia vicino al focolare ed estrae un mattone dalla cappa del camino: un libro rilegato in pelle le cade tra le mani. Lo porge a Banedon che comincia a sfogliare le pagine ingiallite, corrugando la fronte. Il libro è pieno di segni occulti, numeri e pittogrammi.

"Rappresentano le costellazioni" dice Banedon, indicando i disegni. "Qui è nascosto il segreto, lo so, ma senza le mie mappe delle stelle non possiamo sperare di trovare la tomba. Alle prime luci dell'alba dobbiamo tornare alla nave volante. Lì sarò in grado di capire qualcosa di questo libro".

Vai al **331**.

207

Trovi cose di poco interesse: 8 Corone d'oro e un Fischietto d'ottone appeso ad una catena intorno al collo della guardia. Se vuoi puoi prendere questi oggetti, ma ricordati di segnarli sul Registro di Guerra. Un improvviso rumore ti avverte che i Drakkar stanno avanzando lungo il passaggio che porta alla piattaforma. Senza un momento di esitazione ti giri e corri verso la gabbia dell'Itikar.

Vai al **224**.



208

"Per gli dei!" urla Banedon.

La faccia del vecchio è una maschera di piaghe verdognole e putrescenti. Le pupille degli occhi sono gialle e le sue grigie labbra rugose sono a brandelli. Banedon ti afferra il braccio e ti scosta dallo sventurato.

"Ha il vaxelus, Lupo Solitario, una terribile malattia che decompone la pelle. È molto contagiosa e le nostre vite potrebbero essere in serio pericolo".

Se possiedi un po' d'Erba Miracolosa, puoi darla al pover'uomo andando al **321**.

Se non possiedi l'Erba o non vuoi darla all'uomo, puoi scappare dalla grotta con Banedon e andare al **270**.

209

Arrivi in tempo per vedere tre guerrieri Drakkar entrare nella torre. Risate demoniache escono dalle loro maschere di morte mentre si accingono ad attaccarti. Molti altri stanno irrompendo sul ponte ed alcuni sono armati di balestre. Sai che sarebbe un suicidio attaccarli e sali velocemente le scale per fuggire.

Vai al **322.**

210

Ti fai da parte e riesci ad evitare l'ascia che sta per colpirti. Improvvisamente senti uno scoppio assordante e il guerriero Drakkar è sbalzato all'indietro con la corazza squarciata dalla violenta esplosione. Con un lungo grido di agonia precipita nell'oscurità che circonda la nave.

Come in risposta allo scoppio, un minaccioso rumore di tuono echeggia sulla pianura in direzione di Barrakeesh. Ti sembra che l'intera città stia maledicendo la tua fuga.

Banedon appare al tuo fianco con il volto corrugato. Mentre ti offre la mano tremante per aiutarti a rimetterti in piedi, noti che la benda di fortuna che protegge la sua ferita è intrisa di sangue. È pallido e debole, e sta per svenire.

Se possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **377.**

Se non la possiedi, vai al **339.**

211

Nonostante i tuoi timori il vino verde ha un sapore delizioso. Una sensazione di calore ti pervade tutto il corpo, dandoti un senso di benessere. Recuperi due punti di Resistenza. L'uomo guarda compiaciuto la reazione che ti ha provocato il suo vino e ti vuole vendere una bottiglia per 5 Corone. Se vuoi comprare una Bottiglia di Kourshah, paga all'uomo le 5 Corone cancellandole dal Registro di Guerra. (La bottiglia contiene abbastanza vino da restituire ancora quattro punti di Resistenza.)

Se vuoi chiedere all'uomo notizie di Tipasa l'Errante, vai al **318.**

Se vuoi lasciare la sua casa e continuare il tuo cammino verso Ikaresh, vai al **272.**

212

Ombre fluttuanti si muovono nella fitta vegetazione: i Drakkar cercano di circondarti. Improvvisamente appare tra il fogliame qualcosa di rosso: una mazza sta per colpirti la fronte. Vacilli e cadi a terra stordito dalla violenza del colpo. Il Vordak si avventa su di te con una risata stridula cercando di fracassarti il cranio.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **349.**

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **355.**

213

Il guerriero Drakkar cade in ginocchio e i suoi tentativi di liberarsi della visiera sono vani. La violenza dei tuoi colpi ha deformato il suo elmo fracassandogli il cranio. Con un calcio ti liberi di lui, facendolo precipitare nel lago Inrahim a raggiungere il nano che ha ucciso. Ma il nano non è morto. Mentre cadeva si è impigliato con

un piede nella rete sotto il parapetto della nave. Lo afferri per le gambe e lo porti al sicuro prima di continuare a combattere.

La piattaforma sembra vuota, non si vede nessuno oltre la balaustra, ma senti che c'è qualcosa che non va. Mosso dall'istinto decidi di salire sulla piattaforma con l'arma pronta a combattere.

Vai al **361**.

214

Concentri la tua abilità su una vanga appoggiata ad una carriola lì vicino: cerchi di farla cadere, provocando un rumore che attiri l'attenzione del guerriero Drakkar. Infatti, dopo pochi secondi, la sentinella lascia la sua postazione per controllare la provenienza del rumore. Quando ritorna, sei già entrato nella Tomba del Majhan.

Vai al **395**.

215

Ai piedi della scala una porta di legno rinforzata con sbarre di ferro blocca l'entrata al giardino. Freneticamente abbassi la maniglia ma la porta non si apre: è chiusa a chiave. Poi un paio di guardie appaiono in alto sul ponte: ti vedono e subito afferrano le loro pesanti balestre.

Se possiedi una Chiave di Rame, vai al **246**.

Se non possiedi quest'oggetto puoi cercare di scavalcare la porta, andando al **301**.

Altrimenti puoi risalire le scale e attaccare le guardie prima che carichino le loro balestre, andando al **375**.

216 *(fig. 13)*

Arrivate in una larga piazza dove un gruppetto di uomini è riunito intorno ai resti di una fontana. Stanno ascoltando il discorso delirante di un uomo vestito di rosso dalla testa ai piedi. Ognuno di loro indossa un pezzo di stoffa dello stesso colore che copre gran parte del viso.

"Sono gli Adu-kaw, gli uomini velati" dice Banedon preoccupato. "Dalle loro parole sembra che abbiano una contesa all'ultimo sangue con i loro vecchi nemici, gli abitanti di Tefa".

Segui Banedon sotto un albero, dove difficilmente potreste essere visti. L'uomo che parla sta accusando gli abitanti di Tefa di aver imposto dei pesanti pedaggi per poter attraversare la loro città, passaggio obbligato per raggiungere la strada principale per Kara Kala. Le sue parole riescono ad eccitare la folla esultante.

Improvvisamente l'uomo indica il vostro nascondiglio urlando: "Spie di Tefa!"

Se vuoi cercare di calmare la folla di fanatici che sta correndo verso di voi con le spade sguainate, vai al **284**.

Se vuoi seguire l'esempio di Banedon e metterti in salvo, vai al **340**.

217

L'Itikar ti fissa con uno sguardo di gelo, ma senti che non ti è più ostile. Mentre ti sistemi sulla sella vedi alcuni Drakkar che avanzano sulla passerella. Sporgendoti in avanti, sganci la corda dall'anello della sella e afferri le redini.

Vai al **343**.



(fig. 13) Quello che sembra il capo comincia ad arringare la folla.

218

I nani continuano a mangiare interrompendosi solo per accendere le loro grandi pipe. Attraverso il fumo bluastro che annebbia l'aria della piccola cabina ti accorgi che ti guardano preoccupati, come se tu potessi reagire da un momento all'altro.

Dopo cinque minuti, Nolrim solleva il suo boccale e brinda: ''A Lupo Solitario, un uomo tra i nani!''

I nani sghignazzano al brindisi scherzoso di Nolrim e sollevano i boccali in onore del tuo coraggio. La Cervogia ha sciolto le loro lingue ed ora sono ansiosi di raccontarti le loro avventure.

Vai al **291**.

219

Agisci solo per istinto, e salti al suolo rotolando di lato. La fiammata blu ti sfiora la testa e piomba sulla parete della stanza dietro di te provocando un buco profondo nella roccia durissima. Balzi in piedi e ti ripari dietro un massiccio pilastro mentre la risata malvagia di Haakon echeggia dappertutto. Intorno a te si fa buio, e un dolore lancinante ti sale alla testa.

Se possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo, vai al **253**.

Se non la possiedi, vai al **369**.

220

Il tuo senso dell'Orientamento ti dice che il sentiero porta all'orto botanico del Sultano. La sca-

linata invece porta ad una stanza privata nel palazzo superiore, ma non puoi ancora dire cosa c'è dentro.

Se vuoi seguire il sentiero, vai al **391**.
Se decidi di salire le scale, vai al **352**.

221

Da un banco di nubi all'orizzonte emerge una nave volante. È una piccola imbarcazione con la prua ricurva, armata con due vele triangolari. Nella debole luce del crepuscolo intravedi un lungo vessillo che sventola in cima all'albero. Un debole ronzio ti arriva alle orecchie, e sulle prime sei incredulo: ciò che vedi deve essere un gioco di luci o qualche diabolico trucco creato dai Signori delle Tenebre. Ma mentre la nave si avvicina i tuoi sensi ti dicono che non si tratta di un'illusione.

Se possiedi una Stella di Cristallo, vai al **336**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **275**.

222

Devi agire immediatamente se vuoi evitare di essere scoperto, perché la creatura vestita di rosso è un Vordak: uno dei morti viventi al servizio dei Signori delle Tenebre.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto va da 0 a 2, vai al 378.
Se va da 3 a 9, vai al **262**.

223 *(fig. 14)*

Improvvisamente il dolore si attenua, ma il combattimento è appena iniziato. Una nebbia scura esce dalla bocca di Haakon e scivola lungo le sue braccia tese. Al contatto col palmo della mano aperta il fumo si addensa trasformandosi in una nube, e ombre vorticose prendono forma: ali e tentacoli si materializzano. Una maledizione in un linguaggio oscuro echeggia tra le pareti, mentre quell'orrore sguscia dalla sua mano.

Mostro: Combattività 24   Resistenza 40

Se vinci il combattimento, vai al **353**.

224

L'enorme uccello nero sbatte le ali poderose, gracchiando raucamente, tra le sbarre della sua prigione. Due diabolici occhi neri, freddi come il ghiaccio, ti fissano mentre ti avvicini.

Aggrappandoti alla sella ti tiri su, ma improvvisamente ecco un balenare di artigli affilati. Istintivamente ti copri gli occhi e un lampo accecante si riflette sul becco curvo dell'Itikar che fende l'aria a pochi centimetri dalla tua testa.

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Affinità Animale, vai al **308**.
Se possiedi un Medaglione di Onice, vai al **319**.

Se non possiedi né l'Arte Ramas, né il Medaglione, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il grado Ramas di



(fig. 14) È un flusso di orrore quello che si materializza dalla sua mano.

Aspirante o uno superiore, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 8 a 11, vai al **287.**
Se il totale va da 4 a 7, vai al **240.**
Se il totale va da 1 a 3, vai al **370.**
Se il totale è 0, vai al **257.**

225

L'uomo è basso di statura ma corpulento, caratteristiche fisiche comuni tra i robusti abitanti di Vassagonia. Stappa una bottiglia di uno strano vino verde e versa delle dosi abbondanti in tre coppe di terracotta.

"Kourshah!" esclama, ingurgitando il vino tutto d'un fiato.

Se vuoi seguire il suo esempio e bere lo strano vino, vai al **211.**
Se non vuoi berlo, chiedigli dove puoi trovare Tipasa, e vai al **318.**

226

Sei il primo a riaverti dalla sorpresa dell'inaspettato incontro.

Se vuoi attaccare le guardie, vai al **334.** (Non contare le eventuali ferite che subisci nei primi due scontri.)
Se non vuoi combattere, puoi scappare andando al **209.**

227

Passando davanti all'entrata di un buio cortile, senti una voce di donna che implora: "Fate la carità ad una povera vedova, giovani signori".

Una vecchia decrepita, dall'aspetto sgradevole e dall'espressione smarrita e contratta, compare alla luce. Continua a ripetere il suo lamento: "Volete offrire una moneta a una povera vedova?"

Se vuoi fermarti a interrogarla, vai al **265**.

Se vuoi ignorarla e continuare per la tua strada, vai al **388**.



228

Ansioso di distanziare i tuoi nemici, attraversi una radura e arrivi a una piccola baracca di graticci di legno, seminascosta da un fitto intreccio di piante rampicanti. Scrutando il fogliame, vedi che le piante si arrampicano fino ad una balconata di ferro battuto che conduce ad un portale.

Se vuoi arrampicarti fino alla balconata e fuggire dal portale, vai al **352**.

Se vuoi cercare una via d'uscita senza doverti arrampicare, val al **332**.

229

Appena l'imbarcazione esce dalla zona d'ombra un terribile frastuono riempie l'aria: sono le grida dei Drakkar che attaccano dall'alto. Hanno aspettato pazientemente l'apparire del vascello volante per sferrare il loro attacco, in quanto conoscevano già la sua posizione. Il Cubo di Cristallo Nero ha permesso loro di seguire la tua rotta di fuga tra le montagne Dahir, poiché esso emette dei segnali chiari come un faro nella notte.

Senti che proprio il Cubo ha rivelato loro il tuo nascondiglio. Lo tiri fuori dalla tasca, ma prima che tu riesca a gettarlo via ecco che ti scoppia tra le mani.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **385**.

Se va da 7 a 12, vai al **251**.

230

Un'altra raffica di fuoco colpisce la base del massiccio pilastro dove ti sei rifugiato e in un istante lo distrugge. Migliaia di frammenti di pietra fanno a pezzi il tuo corpo, e quel poco che resta di te è sepolto sotto tonnellate di sabbia e pietre.

La tua vita e tutte le speranze per il tuo paese finiscono qui.

231

I Drakkar irrompono inferociti nella stanza, fendendo l'aria con le loro spade. Il capo avanza verso di te con la spada pronta a trafiggerti. Ti fai da parte e colpisci la sua armatura. Il nero metallo si deforma, fracassandogli le costole e

provocando la sua morte all'istante. Ma ancor prima che il suo corpo sia caduto al suolo, altri due Drakkar ti sono addosso. Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino alla morte.

Drakkar: Combattività 18 Resistenza 34

Se vinci il combattimento, vai al **290.**

232

Cerchi di schivarti, ma nell'oscurità non riesci a distinguere chiaramente da dove arriva il colpo. Sei colpito al petto e a causa della ferita non ti arriva più aria ai polmoni. Sei abbagliato da lampi di luce, e una forte esplosione ti assorda. Cadi in ginocchio con una sensazione paralizzante che ti pervade il corpo. In un turbine di foschia vedi il guerriero Drakkar sbalzato all'indietro con l'armatura squarciata da uno sparo. Ti appare Banedon, e la sua faccia è grigia come la cenere. Vedi le sue labbra muoversi, ma non riesci a sentire cosa ti sta dicendo. Nella tua mente scorrono i ricordi di Sommerlund, ma a poco a poco svaniscono e cadi in uno stato di incoscienza.

La tua vita e l'ultima speranza per il tuo paese finiscono qui.

233

Con il Prisma riesci a deviare il raggio di luce nel buco del pavimento. Senti un rumore di pietra che sfrega su se stessa e la porta si apre lentamente, rivelando l'accesso ad un'ampia stanza. C'è poca luce, ma sulla polvere che ricopre il pavimento di marmo riesci ugualmente a distinguere numerosissime impronte. Appena entri vedi un rozzo trono di pietra appoggiato alla parete opposta. La porta si chiude di colpo alle tue spalle.

Vai al **289.**

234

Completamente stordito precipiti vorticosamente, con l'aria che ti entra negli occhi e in bocca facendoti respirare a stento. Urlando per il terrore cadi sui rami di un albero, ma subito dopo ti ritrovi in acqua. Risali rapidamente alla superficie ed istintivamente cominci a muovere le gambe.

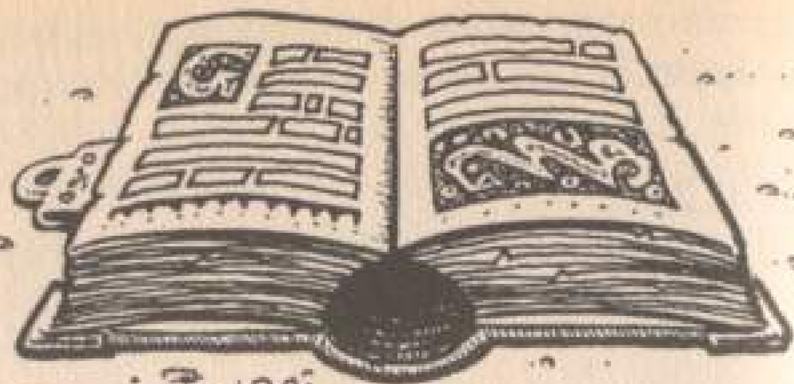
Non hai la più pallida idea della direzione in cui stai nuotando, ma con tre bracciate raggiungi la sponda di questa profonda piscina. Ancora tremante per lo shock della caduta, esci dall'acqua arrampicandoti sul bordo muschioso. Miracolosamente sei sfuggito al pericolo, ma la salvezza è ancora lontana. I Drakkar e le guardie del palazzo ti hanno visto cadere e stanno accorrendo dalla torre e dal ponte verso i giardini.

Davanti a te, dietro un triplo colonnato, una scalinata sale verso un piccolo portale sul muro del palazzo superiore. Alla tua destra un sentiero frondoso si perde tra alberi e cespugli.

Se vuoi salire le scale fino al piccolo portale, vai al **352.**

Se vuoi inoltrarti nel sentiero, vai al **391.**

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento, vai al **220.**



235

Dal soffitto della caverna pendono file di stalattiti, simili ai denti di qualche incredibile mostro, mentre il ribollire di un lontano geyser echeggia lugubremente nelle profondità misteriose.

Dai un'occhiata in giro e alla fine raggiungi un ponte naturale di pietra che si inarca su un flusso di acqua calda, di colore rossastro. Sotto il ponte vedi un uomo curvo ed emaciato. Un lacero manto copre il suo volto, e nella mano avvizzita tiene una rozza canna da pesca. Alcuni piccoli granchi giacciono sulla sponda, con le pinze che si agitano mentre muoiono pian piano. Mentre ti avvicini l'uomo solleva il volto e ti fissa. La vista della sua faccia ti riempie d'orrore.

Se possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **344**.

Se non la possiedi, vai al **208**.

236

Veloce ed abile come sei riesci ad attraversare la passerella senza essere visto. Mentre stai sopraggiungendo, la guardia è ancora inginocchiata a raccogliere l'oro caduto. Il tuo attacco è silenzioso e mortale.

Se vuoi perquisire il corpo della guardia, vai al **207**.

Se vuoi raggiungere subito la gabbia dell'Itikar, vai al **224**.

237

La Jala ha un gusto buono come il suo odore, ed è un piacevole ristoro per la tua gola assetata dopo il lungo viaggio attraverso le colline polverose. Recuperi un punto di Resistenza.

"Sapete dove possiamo trovare un uomo chiamato Tipasa l'Errante?" chiede Banedon, nascondendo il suo accento straniero con la conoscenza del dialetto di Ikaresh.

"Mi dispiace, amico, ma non ho mai sentito parlare di quest'uomo" risponde uno degli avventori.

"Faresti bene a chiederlo alla vedova Soushilla" dice un altro. "Sono poche le cose di Ikaresh di cui non è a conoscenza".

"Dove possiamo trovarla?" chiedi.

"Nella sua taverna, naturalmente", rispondono tutti insieme. "Attraversate la Piazza dell'Aquila e la troverete sulla strada che porta al Mercato".

Ringraziate i due e lasciate il locale. Ritornate alla piazza e continuate verso il Mercato in cerca della vedova Soushilla.

Vai al **376**.

238

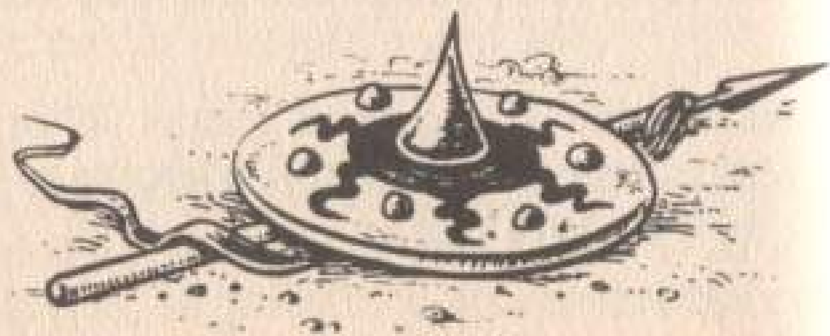
Eviti il combattimento e corri via lungo il passaggio; ma il nemico non ti dà tregua e continui a sentire il rumore dei suoi passi. Corri giù per una scala, attraverso un arco d'argento e lungo una balconata.

Nel salone sottostante intravedi la sagoma del Signore delle Tenebre, Haakon, che solleva il pugno chiodato. Un guerriero Drakkar appare dal nulla avventandosi su di te con la spada sollevata sopra l'elmo a forma di cranio. Senti uno scoppio, e un raggio di luce blu balena verso di te da una pietra nella mano del Signore delle Tenebre. Il guerriero Drakkar è balzato su di te e ti ferisce l'avambraccio (perdi un punto di Resistenza), ma ora è entrato lui nella traiettoria del raggio. Il guerriero scompare in un bagliore di luce; restano solo ceneri e l'odore di carne bruciata.

Alla fine della balconata vedi un altro arco ed una scalinata.

Se vuoi scappare passando sotto l'arco, vai al **381.**

Se vuoi scappare dalle scale, vai al **317.**



239

Se vuoi entrare nella Tomba devi distrarre la sentinella o ridurla al silenzio.

Se possiedi una Pozione di Necranto, vai al **260.**

Altrimenti devi avvicinarti di soppiatto e sopraffarla più velocemente e silenziosamente possibile. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi le Arti Ramas della Caccia, dell'Orientamento e del Mimetismo, aggiungi 2 al numero uscito. Se hai raggiunto il grado Ramas di Guardiano, aggiungi ancora 3.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **324.**
Se va da 5 in poi, vai al **303.**

240

Gli Itikar sono creature selvagge e malvagie. Ci vogliono molti anni per domarne e addestrarne uno, ma poi questi neri uccelli giganti si dimostrano leali e fedeli servitori. Mentre ti avvicini, l'Itikar sente che non sei il suo padrone e ti attacca col suo becco mortale e gli artigli affilati.

Itikar: Combattività 17   Resistenza 30

Combatti normalmente, ma raddoppia tutti i punti di Resistenza perduti dall'uccello gigante. Quando il suo punteggio arriva a zero, vuol dire che lo hai domato e che puoi montargli in groppa e prenderne il controllo. Naturalmente tutti i punti di Resistenza che perdi devi sottrarli dal tuo punteggio.

Se riesci a ridurre a zero i punti di Resistenza dell'Itikar, vai al **217.**

241

Una volta usciti dalla caverna tu e Banedon vi affrettate a raggiungere Ikaresh. Appena arrivati alla periferia della città passate vicino ad una piccola capanna, dove una capra sta mangiando vicino alla porta. Un uomo appare nell'entrata semibuia e vi saluta. Si tocca la fronte in segno di amicizia e vi invita ad entrare nella sua umile casa.

Se vuoi accettare il suo invito, vai al **225**.

Se rifiuti di entrare e decidi di continuare verso Ikaresh, vai al **272**.

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **365**.

242

Riconosci la creatura vestita di rosso: è un Vordak, un morto vivente al servizio dei Signori delle Tenebre, potente e immortale. I Vordak possiedono una grande forza psichica, e senti che ti sta scrutando con tutti i suoi poteri. Se vuoi evitare questo nemico malvagio non devi solo nasconderti, ma anche schermare la tua mente.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas del Mimetismo aggiungi 2 al numero uscito. Se possiedi l'Arte Ramas dello Psichoschermo, aggiungi 3.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **262**.

Se va da 7 in poi, vai al **378**.



243

Il tuo colpo mortale raggiunge il guerriero Drakkar e lo fa cadere dal parapetto. Egli sparisce dalla tua vista, precipitando nella vallata migliaia di metri più sotto.

Vai al **306**.

244

Riesci chiaramente a vedere la strada che unisce Chula alla capitale. Essa costeggia la desolata distesa di sale del Lago Inrahim correndo su un argine rialzato alto una decina di metri, ed è per te un utile punto di riferimento. Lungo la strada si raggruppano piccole case di pietra, che diventano sempre più numerose man mano che ci si avvicina alla città.

Sei a cinque chilometri da Chula quando vedi una nube scura sopra uno dei piccoli villaggi: è uno stormo di Kraan e stanno cercando proprio te.

Improvvisamente l'Itikar lancia un grido e le piume della sua ala si rizzano. Un Kraan si è avvicinato alle spalle ed è a meno di trenta metri di distanza. Il Drakkar che lo monta tiene in mano una balestra di bronzo: la freccia ha tra-

passato l'ala dell'Itikar e il guerriero si prepara ad abbatterlo non appena perderà quota e velocità.

Drakkar: Combattività 20 Resistenza 28

Il Kraan e il suo cavaliere ti piombano addosso alle spalle. Riesci a combattere solo uno scontro prima che essi sfreccino via.

Se in questo scontro perdi più punti di Resistenza del tuo nemico, vai al **347.**

Se il nemico perde più punti di Resistenza di te, vai al **327.**

Se perdete entrambi lo stesso numero di punti di Resistenza, vai al **271.**

245

Ti togli dal collo il Triangolo di Pietra Blu e lo poni nella tacca nel muro: si adatta perfettamente. Senti uno strofinio di pietre e la porta si apre lentamente, rivelando l'accesso a una piccola stanza. La luce è poca, ma sulla polvere che ricopre il pavimento di marmo riesci ugualmente a distinguere numerosissime impronte. Appena entri vedi un rozzo trono di pietra appoggiato alla parete opposta.

Dietro di te la porta si chiude di colpo.

Vai al **289.**

246

Usando la Chiave di Rame, apri la porta e corri nel giardino appena in tempo per evitare un colpo di balestra: la porta si chiude e il dardo si conficca nel legno.

Appena fuori ti investe l'intensa fragranza degli alberi e cespugli esotici che circondano una profonda piscina di acqua blu. È una vista stupenda, ma non osi fermarti. I Drakkar e le guardie del palazzo sanno dove sei e devi agire alla svelta se vuoi evitarli.

Dietro un triplo colonnato, una scalinata sale ad un piccolo portale nella parete del palazzo superiore. Alla tua destra un sentiero frondoso serpeggia tra alberi e cespugli.

Se vuoi salire le scale fino al portale, vai al **352.**

Se preferisci seguire il sentiero, vai al **391.**

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento, vai al **220.**

247

Il viaggio ti presenta uno spettacolo incredibile. La nave vola leggera tra le torri di roccia che si ergono dalla vallata, magnifiche e irreali. Molto più lontano acque solforose ribollono da crateri aperti nel terreno rossastro, e flussi di lava fumante disegnano dei canali circolari che brillano come letti di fuoco. Scruti il cielo, ma non c'è nessun segno del nemico.

"Ikaresh", dice Banedon pensieroso. "Il Covo dell'Aquila. Lì troveremo Tipasa l'Errante. È il suo paese natale, e lì c'è la casa della sua famiglia. Egli va ramingo attraverso le Terre Infuocate, ma torna sempre ad Ikaresh".

È pomeriggio tardi quando raggiungete le colline che guardano la città di Ikaresh. Banedon ormeggia la nave a una roccia aguzza e lascia ca-



dere una scala di corda. Avete deciso di entrare in città a piedi per cercare Tipasa, mentre Nolrim e il resto della ciurma aspetteranno nascosti fino al vostro ritorno. Se il vascello stazionasse sopra le alture della città, desterebbe sicuramente l'attenzione di qualche occhio indiscreto.

Tu e Banedon vi preparate alla missione tingendovi la pelle con delle bacche scure e indossando le vesti grigie e bianche comunemente usate dalla gente di questo paese. Poi date un ultimo saluto a Nolrim e vi incamminate attraverso le aride colline.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 2, vai al **337.**
Se va da 3 a 9, vai al **383.**

248

Un piccolo mercante sta vendendo la sua mercanzia da una bancarella accanto ad un'arcata. I suoi occhietti scintillano da sotto un turbante esageratamente grande. Quando ti avvicini cerca con un fiume di parole di convincerti a comprare la sua merce, peraltro di infima qualità. Ti guarda sorpreso quando lo interrompi con la tua domanda. "Tipasa?" risponde. "Sì, so dove vive".

Prende un orrendo panciotto, di stoffa arancione e rosa, e te lo offre. "Sarebbe un utile regalo per il tuo stimato amico" ti suggerisce con lo sguardo fisso al tuo sacchetto appeso alla cintura. "Solo 5 Corone d'oro, signore".

Capisci che devi acquistare questo ridicolo indumento se vuoi che ti dica dove vive Tipasa.

Se vuoi comprare il panciotto, paga le 5 Corone e vai al **328.**
Se non vuoi acquistarlo o non puoi affrontare la spesa, vai al **274.**

249

Quando il Vordak muore, il suo corpo si scioglie lentamente in un verde liquido ribollente che fa appassire le piante tutt'intorno. Un rumore improvviso ti avverte che i Drakkar stanno per raggiungerti. Senza esitare rinfoderi la tua arma e cerchi un rifugio nel folto del fogliame.

Vai al **228.**

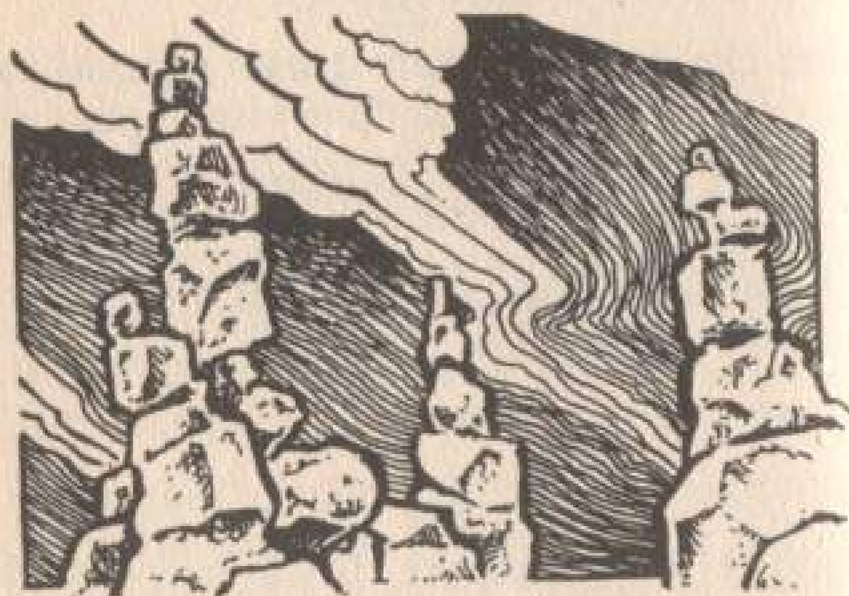
250

Mentre i Kraan scompaiono nel cielo che si va oscurando, senti un rumore di tuono proveniente dalla pianura verso Barrakeesh. È un suono minaccioso e terribile, come se tutta la città stesse maledicendo la tua fuga.

Ti giri verso Banedon, il tuo inaspettato soccorritore. La benda improvvisata che copre la sua ferita è intrisa di sangue ed egli è pallido e debole.

Se possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **377**.

Se non la possiedi, vai al **339**.



251

Per fortuna non sei stato investito dall'esplosione, ma le fiamme ti hanno bruciato la mano e il braccio. Perdi sei punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **316**.

252

Con un salto a piedi uniti eviti di essere colpito dall'ascia, che scheggia il pavimento a pochi centimetri da te. Prima che la guardia possa agire di nuovo scagli l'ascia sulla sua mano spezzandogli le dita.

Ti giri e corri verso la porta aperta. Senti un rumore di passi affrettati, le guardie del palazzo sono ormai all'erta. Insieme ai Drakkar vogliono trovarti e ucciderti prima possibile.

Oltre la porta c'è un ponte che oltrepassa un giardino, unendo questa parte del palazzo ad una piccola torre di marmo bianco. All'inizio del ponte c'è una piccola scala che scompare nel giardino sottostante.

Se vuoi attraversare il ponte ed entrare nella torre, vai al **396**.

Se decidi di scendere le scale, vai al **215**.

253 *(fig. 15)*

A poco a poco il dolore si attenua, ma qualcosa di orribile sta prendendo forma davanti ai tuoi occhi. Nell'oscurità un flusso di vapore verdastro si sta trasformando lentamente in un mostruoso serpente. Dalla bocca del Signore delle Tenebre esce un fumo grigiastro che fluttua verso la creatura mostruosa infondendogli poteri mortali. Il serpente prende vita e si scuote violentemente: quello che era un'illusione, diventa ora un incubo concreto. Due minuscoli punti rossi brillano nei suoi occhi mentre striscia verso di te.

Dhorgaan: Combattività 20 Resistenza 40

Se possiedi una Mazza d'Argento puoi aggiungere cinque punti alla tua Combattività per la durata della lotta, poiché questa è un'arma magica, molto efficace contro una creatura del genere.

Se vinci, vai al **335**.



(fig. 15) La massa di vapore si sta trasformando in un mostro a forma di serpente.

254

L'aria fredda ti sferza la faccia mentre precipiti verso il lago Inrahim. Nella mente ti passano vorticosamente le immagini dei Kraan, della nave volante e dell'orizzonte lontano, e temi che queste siano le ultime cose che vedrai.

Ormai sei rassegnato a morire quando improvvisamente ti senti avvolto da qualcosa di appiccicoso. Un terribile urto ti lascia senza fiato e stordito. (Perdi due punti di Resistenza.) È accaduto l'impossibile: non stai più cadendo, ora sali!

Sei stato preso da una rete appiccicosa, come una mosca in una ragnatela. Qualcuno ti sta facendo risalire nel cielo verso la nave volante: sono tre nani barbuti, dagli abiti sgargianti e trapunti, che ora ti stanno facendo salire sul parapetto dell'imbarcazione. Non c'è tempo per ringraziarli, perché la nave sta subendo l'attacco dei Kraan.

Vedi uno dei nani combattere corpo a corpo con un guerriero Drakkar. È in grande difficoltà ma, mentre accorri per aiutarlo, un altro guerriero atterra sulla piattaforma al centro della nave.

Se vuoi aiutare il nano, vai al **280.**

Se vuoi saltare dal parapetto sulla piattaforma, vai al **361.**

255

Il guerriero Drakkar stramazza al suolo, e un Cubo di Cristallo Nero gli cade dalla tasca. Se vuoi prenderlo segnalo sul Registro di Guerra

tra gli Oggetti Speciali. Lo spaventoso grido del Vordak ti fa scappare immediatamente.

Vai al **228.**

256

"Ecco" dice Banedon gettando una Corona d'oro nella ciotola vuota. "Ora ci aiuterai?" La vecchia morde la moneta e accorgendosi che è proprio d'oro scuote il capo in cenno di assenso.

Se vuoi chiederle se è Soushilla, vai al **307.**

Se vuoi chiederle dove puoi trovare Tipasa l'Errante, vai al **314.**

257

Il becco curvo e affilato della creatura ti trafigge la schiena infilzandoti. Sei trascinato in aria e con un violento movimento del collo l'animale ti sbatte contro il muro. Per fortuna muori all'istante, proprio nel momento in cui il tuo cranio si sfracella contro la parete di duro marmo.

La tua vita e tutte le speranze per il tuo paese finiscono qui.

258

La Spada del Sole scintilla e freme quando la punti contro la fiamma che si avvicina sempre di più, e con un sibilo così forte che supera il rumore della battaglia. La fiamma colpisce la Spada del Sole provocando un rumore assordante, e una palla di fuoco liquido si accende all'estremità della magica lama. Istintivamente fai ruotare la Spada sopra la tua testa e lanci la palla di fuoco.

Il Vordak emette un grido di terrore, ma è troppo tardi: il suo destino è segnato. La palla di fuoco annienta lo Zaldan e il suo cavaliere esplodendo nell'aria.

Vai al **267.**



259

Due dardi sfrecciano nell'aria e ti colpiscono alla schiena. Mentre il sangue sgorga dalle tue ferite, l'ultimo suono che senti è la malvagia risata di Haakon che risuona sovrastando le voci dei guerrieri Drakkar.

La tua vita e tutte le speranze del tuo paese finiscono qui.

260

Ti avvicini di soppiatto alla sentinella e versi la Pozione nella bottiglia d'acqua che è appoggiata ai suoi piedi.

Alcuni minuti dopo egli prende la bottiglia per bere. Non passa molto tempo prima che cominci a sentirsi male. Mentre si allontana, scosso da violenti conati di vomito, entri nella Tomba senza essere notato.

Vai al **395.**

261

Confuse visioni balenano davanti ai tuoi occhi. Nella mente ti passano vorticosamente le immagini dei cavalieri in groppa ai Kraan, della nave volante e dell'orizzonte lontano: sono le ultime cose che vedi prima di schiantarti sulla distesa salata del Lago Inrahim.

La tua vita e tutte le speranze per il tuo paese finiscono qui.

262

Sei stato scoperto: il Vordak lancia un grido terribile e addita il tuo nascondiglio. I Drakkar irrompono nella fitta vegetazione facendosi strada a colpi di spada.

Se vuoi prepararti a combattere, vai al **212.**
Se vuoi fuggire, vai al **393.**

263

La vecchia se ne va zoppicando per l'oscuro cortile. Tu e Banedon ritornate verso l'aquila di pietra, e decidete di seguire la freccia che indica la piazza principale verso ovest. Le ombre della notte stanno calando lentamente, mentre vi allontanate ancora una volta dall'aquila.

Vai al **216.**

264 *(fig. 16)*

Un urlo terribile risuona nell'aria, terrorizzandoti: ti sta attaccando un potente Psicolaser. Se non possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo, togli due punti di Resistenza dal tuo totale.

L'Itikar si scuote violentemente e muove la testa freneticamente, continuando ad urlare. Senti che il grande uccello è agonizzante perché è stato colpito dallo Psicolaser. Ti volti per guardare e il sangue ti si gela nelle vene: un Kraan sta scendendo in picchiata per attaccarti. Sulla sua groppa c'è il tuo avversario: un Vordak, un morto vivente, uno dei malvagi aiutanti dei Signori delle Tenebre. Mentre il Kraan si avventa, il Vordak allarga le braccia balzando dalla sella. Salta dietro di te sulla groppa dell'Itikar e le sue dita scheletriche affondano profondamente nella carne della tua cavalcatura alata. La violenza del colpo ti stordisce a tal punto che perdi il controllo delle redini.

L'uccello gigante grida di orrore e di dolore mentre la forte presa del Vordak lo paralizza. Devi agire velocemente perché l'Itikar sta precipitando verso la distesa salata del Lago Inrahim.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **315.**
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **299.**



(fig. 16) Il Vordak salta proprio dietro di te, affondando le dita ossute nel dorso della tua cavalcatura.

265

La donna rifiuta di parlare se non le date qualche soldo.

Se vuoi darle una Corona d'oro, fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra e vai al **397**.

Se non vuoi o non puoi darle una Corona, vai al **256**.

266

Le tue capacità Ramas ti avvertono che due guardie stanno salendo velocemente la scala che parte dalla loro stanza alla base della torre. Ti affretti a salire prima che i Drakkar entrino e vedano in che direzione sei scappato.

Vai al **322**.

267

I Drakkar si fermano, accecati dalla forte luce. Nolrim coglie l'occasione ed incita i suoi fratelli all'attacco, gettandosi avanti con la sua potente ascia da guerra. La lama affilata penetra nelle nere armature dei nemici come una falce nel grano maturo.

Ti arrampichi sulla piattaforma e vedi che un guerriero Drakkar sta per colpire Banedon. Il mago sembra non preoccuparsi del guerriero, che urlando minaccia di decapitarlo con il suo nero spadone. Banedon punta il dito contro il soldato che è pronto ad attaccare.

Se vuoi attaccare il guerriero Drakkar prima che colpisca Banedon, vai al **330**.

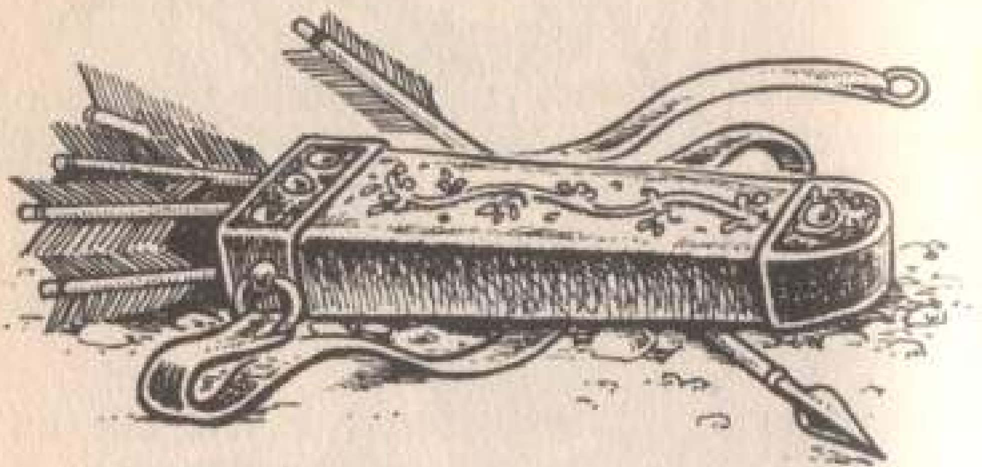
Se non vuoi attaccarlo, vai al **394**.

268

Con un balzo felino afferri la gemma luccicante, proprio un attimo prima che Haakon sferri il suo pugno sul pavimento dove giaceva la gemma. Ti giri verso il nemico tenendo la gemma saldamente in mano, mentre il suo bagliore blu si riflette sulla nera armatura del Signore delle Tenebre. È abbagliato da quella lucentezza e cade in ginocchio: un orribile rumore esce dall'elmo, mentre lentamente il suo corpo si dissolve.

Un improvviso rumore ti scuote, ma non sei più in pericolo. La gemma luccicante è sparita dalla tua mano; come il suo padrone essa ha lasciato questa dimensione per non tornare mai più.

Vai al **400.**



269

Fissi intensamente il catenaccio cercando di muoverlo. Un rumore di passi dietro di te ti fa rabbrividire, perché capisci che i Drakkar si stanno precipitando su per la scala. Improvvisamente il catenaccio comincia a muoversi. Appena la serratura scatta, apri il battente di pietra ed entri senza neanche sapere ciò che ti aspetta.

Vai al **352.**

270

Corri via, ansioso di fuggire da quel vecchio orribile. Le terribili storie che hai sentito sul conto del vaxelus ti mettono ancora più fretta e così perdi due oggetti dallo Zaino. Scegli due oggetti da cancellare dal Registro di Guerra (se non hai niente nello Zaino, cancella un'Arma e un Oggetto Speciale).

Vai al **241.**

271

Il Drakkar passa urlando alla tua sinistra, ma lo allontani con un forte colpo. Ora è trenta metri sotto di te, ma sta incitando il suo Kraan ad attaccare di nuovo. Ti dirigi verso sud per evitare di essere catturato da due gruppi di Kraan che stanno puntando verso di te. Il tuo cambio di direzione ha aumentato la distanza fra te e i tuoi inseguitori, ma l'Itikar è ferito gravemente e terrorizzato dalle urla dei Kraan.

Sei vicino alla disperazione: la tua cavalcatura piumata sta perdendo molto sangue e potrebbe perdere i sensi da un momento all'altro, facendoti precipitare. Improvvisamente scorgi in lontananza qualcosa che ti dà fiducia nei miracoli.

Vai al **221.**

272

Segui un sentiero lungo un'arida gola: è il letto di un antico fiume che una volta scorreva tra le montagne. Il vento solleva la polvere rossa dal terreno secco, e improvvisamente appaiono le bianche case di Ikaresh; mentre la polvere si dirada ti ritrovi in una piccola piazza, vicino alla porta della torre est.

Nel centro della piazza, appoggiata ad un basamento in pietra, c'è un'aquila: l'emblema di questa città. Tre frecce di bronzo escono dal becco indicando ognuna una diversa uscita dalla piazza.

Se vuoi andare a nord, verso il Mercato, vai al **376.**

Se vuoi andare ad ovest, verso la piazza principale, vai al **216.**

Se vuoi andare a sud, lungo la via delle Aquile, vai al **342.**

273

L'Akataz balza verso di te. Cadi all'indietro, scalciando con entrambi i piedi, ma sei in difficoltà per la violenza dell'attacco. Il cane ti azzanna a una spalla (perdi un punto di Resistenza) prima di precipitare oltre il parapetto delle scale. Il suo ululato si interrompe appena si schianta sul pavimento sottostante.

Ti rialzi in piedi e prepari l'arma, perché i Drakkar ti sono addosso. Un terribile ordine rimbomba nella sala: "Uccidetelo!" I Drakkar sfoderano le loro nere spade, pronti ad obbedire al comando.

Due Drakkar: Combattività 18 Resistenza 35

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento, inoltrandoti nel passaggio lì accanto.

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **238.**

Se vinci il combattimento, vai al **345.**



274

Banedon mostra al mercante un anello di argento lucente e dice: "Sarà tuo, amico, se ci dirai dove possiamo trovare Tipasa".

Il mercante strappa l'anello dalle mani del mago e balbettando risponde: "Il primo cortile sulla sinistra, dopo le stalle. La casa con la porta blu".

Attraversate di corsa la piazza affollata e vi inoltrate in una stradina. Quando arrivate nel cortile sentite l'urlo incredulo del mercante:

l'anello si è volatilizzato nelle sue mani. In fondo al cortile c'è la casa con la porta blu.

Vai al **206**.

275

Riconosci la bandiera che sventola sul ponte di questa strana nave. Raffigura una falce di luna e una stella di cristallo: l'emblema della Corporazione dei Maghi di Toran, una città settentrionale del regno di Sommerlund. La nave volante è comandata da un mago del tuo paese: è un giovane biondo che indossa una lunga veste blu.

Sei così stordito dalla fantastica apparizione che non noti il sangue che sta sgorgando dalla bocca dell'Itikar, ormai morente. Improvvisamente il grande uccello manda un ultimo grido di agonia. Le sue ali sbattono debolmente e la sua testa si china mentre esala l'ultimo respiro. Cadi dalla sua groppa e precipiti verso il Lago Inrahim.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 4, vai al **374**.
Se va da 5 a 8, vai al **254**.
Se è 9, vai al **261**.

276

"Perché me lo chiedete?" dice la donna sospettosamente, asciugandosi le lacrime. "Cosa volete dal vecchio Tipasa?"

"È un amico" risponde Banedon, appoggiando una Corona d'oro sul banco della taverna. Con un'espressione fredda e calcolatrice la vecchia copre la moneta con la mano.

"Soushilla è invecchiata, e anche la sua memoria non è più quella di una volta", borbotta la vecchia, lanciando un'occhiata alla borsa di Banedon. Egli sta per prendere un'altra moneta quando si accorge di essere stato derubato. Arrossendo timidamente evita il tuo sguardo.

"Cinque Corone d'oro potrebbero rinfrescarmi la memoria" dice la vecchia fissandoti a lungo.



Se vuoi pagare 5 Corone alla vecchia, cancellale dal Registro di Guerra e vai al **326**.
Se non possiedi o non vuoi darle le 5 Corone, lascia la taverna e vai al **202**.

277

Ti rannicchi e aspetti l'occasione di scattare e aprire la porta. Le frecce rimbalzano sulla parete e sul parapetto. Un rumore di stivali chiodati ti fa rabbrividire: i Drakkar stanno salendo le scale. Devi agire ora o mai più.

Balzi in piedi e corri verso la porta, cercando di aprire il chiavistello di ferro con le dita tremanti. Una freccia dalla punta di acciaio si conficca nella pietra a meno di un centimetro dalla tua mano, un'altra rimbalza e ti ferisce alla tempia. Riesci ad aprire il chiavistello, spingi la porta di pietra ed entri, ignorando quello che ti attende.

Vai al **352.**

278

Corri verso la tua Spada e la afferri; poi continui velocemente e cerchi di nasconderti dietro un altro pilastro. Improvvisamente il Signore delle Tenebre colpisce con un pugno poderoso la base del pilastro che si abbatte al suolo. Un tremendo rumore ti stordisce e sei scaraventato all'indietro dalla violenza del colpo. Perdi tre punti di Resistenza. La risata sarcastica di Haakon copre il rumore del pilastro che si frantuma. Poi, per il dolore, non senti più nulla.

Se possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo, vai al **223.**
Se non la possiedi, vai al **379.**

279

Davanti a te c'è un corridoio illuminato dai raggi di sole che entrano da un'alta finestra sulla parete. Si sente un gran rumore di passi, poiché l'intero palazzo è all'erta. Le guardie e i malvagi Drakkar si sono alleati per scoprirti ed ucciderti, altrimenti pagheranno con le loro stesse vite. Raggiungi una porta che si apre su una balconata esterna. Una scala scende verso un ponte, che collega il palazzo principale con una piccola torre di marmo bianco. La scala continua dopo il ponte e scende nei giardini del palazzo. Non vedi soldati né sul ponte né nel giardino.

Se vuoi scendere sul ponte ed entrare nella torre, vai al **396.**
Se vuoi scendere le scale fino al giardino, vai al **215.**

280

Il Drakkar sta stringendo il nano alla gola. Quando ti vede lascia la presa e sferra un violento pugno sulla faccia del nano, uccidendolo. Inorridito per questo assassinio a sangue freddo prendi la tua arma e attacchi.

Drakkar: Combattività 18 Resistenza 25

Grazie alla velocità del tuo attacco non perdi nessun punto di Resistenza nel primo scontro del combattimento.

Se vinci, vai al **213.**

281

Ti giri per andartene, ma l'uomo ti prega di aspettare. Da un mucchio di stracci nascosti sotto il ponte tira fuori una mazza tempestata di gemme. L'arma è fatta di argento massiccio, con l'impugnatura adorna di smeraldi e diamanti. "Prendila, ti prego, in segno del mio eterno ringraziamento".

Se vuoi accettare il suo dono, segna la Mazza d'Argento sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale (puoi appenderla alla cintura).

Vai al **241.**



282

Lasci la Torre per cercare di raggiungere la sentinella. Sulle prime riesci a non farti vedere, nascondendoti da una torretta all'altra. Gli ultimi trenta metri non ti offrono nessuna copertura, poiché la piattaforma e il tetto del palazzo sono uniti da una passerella completamente esposta. Devi attraversarla senza essere visto, se vuoi sopraffare la sentinella.

Se possiedi l'Arte Ramas della Telecinesi, vai al **295.**

Se non possiedi quest'Arte scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi le Arti Ramas della Caccia e del Mimetismo, aggiungi 2 al numero uscito. Se hai raggiunto il grado Ramas di Tutore o uno superiore, aggiungi ancora 3.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **357.**
Se va da 5 a 9, vai al **389.**
Se va da 10 in poi, vai al **236.**

283

I nani non si offendono per il tuo rifiuto. Hanno visto uomini forti come tori impazzire, o cadere in uno stato di incoscienza, per aver bevuto una caraffa di Cervogia. Nolrim afferra il boccale e ne ingoia il contenuto in una sola sorsata, togliendo con la mano la schiuma dalla fulva barba.

Se vuoi chiedere ai nani come mai sono al servizio di Banedon, vai al **291.**

Se vuoi augurare loro la buona notte, vai al **359.**

284

Cominci a parlare, ma il tuo accento li conferma nel sospetto che tu sia una spia. Una pietra fende l'aria e ti colpisce in fronte. Perdi tre punti di Resistenza. "Corri, Lupo Solitario!" urla Banedon. "Ti faranno a pezzi!"

Mentre si avvicinano vedi i loro occhi furibondi e capisci che sarebbe una pazzia rimanere. Ti volti e scappi più veloce che puoi.

Vai al **340.**

285 *(fig. 17)*

Appena volti le spalle un terribile ordine rimbomba nella sala: "Uccidetelo!"

Guardi indietro: i Drakkar stanno sfoderando le loro nere spade, ansiosi di obbedire all'ordine. Scendi delle scale, attraversi un'arcata di argento e corri lungo una balconata che dà sul salone sottostante.

L'Akataz è vicinissimo: senti il suo fetido alito alle spalle. Istintivamente ti fai da parte proprio nell'istante in cui il cane attacca. Si sfracella il muso contro una colonna di marmo e manda un guaito di dolore. Prendi la mira e gli sferri un pugno mortale: non ti attaccherà mai più.



(fig. 17) Il Drakkar si dissolve in un violento lampo di luce.

Vedi nella stanza sottostante la figura di Haakon che solleva il pugno. Un guerriero Drakkar appare dal nulla e avanza verso di te tenendo in alto la spada. Improvvisamente senti un rumore assordante: un raggio di luce blu si sprigiona da una pietra che Haakon tiene in mano, e si dirige verso di te. Il guerriero Drakkar si lancia in avanti e ti ferisce un braccio (perdi due punti di Resistenza), ma ora è lui a trovarsi nella traiettoria del raggio mortale. In un bagliore di luci il guerriero scompare. Resta di lui solamente la cenere e un acre odore di carne bruciata.

Alla fine della balconata c'è un altro arco e una scalinata.

Se vuoi scappare attraverso l'arco, vai al **381**.

Se vuoi prendere le scale, vai al **317**.

286

Al calar della notte comincia la tua disperata ricerca. I Giak non costituiscono più un problema, poiché ormai sono stremati. Solo i Drakkar sono ancora all'erta, ma ne sono rimasti meno di una dozzina a controllare l'intero cratere. Non incontrerai nessun ostacolo prima di raggiungere l'entrata principale della Tomba.

C'è un guerriero Drakkar di guardia, con gli occhi crudeli che scintillano dentro l'armatura. Ogni tanto si distrae per bere dell'acqua da una bottiglia.

Se possiedi l'Arte Ramas della Telecinesi, vai al **214**.

Se non la possiedi, vai al **239**.

287

Gli Itikar sono per natura selvaggi e feroci, e occorrono molti anni per domare ed ammaestrarne uno. Ma gli sforzi sono ben ricompensati, perché poi questi uccelli giganti si dimostrano fedeli e leali.

L'Itikar sente che non sei il suo padrone, e cerca di allontanarti colpendoti alla schiena con il suo becco poderoso. Perdi un punto di Resistenza. Ma con grande forza di volontà riesci a salirgli in groppa e a sottometterlo. L'animale ti fissa a lungo, ma senti che non ti sarà più ostile.

Improvvisamente vedi i Drakkar che accorrono sulla passerella. Velocemente sciogli la corda che trattiene l'Itikar e afferri saldamente le redini.

Vai al **343**.

288

Il Drakkar ti maledice esalando l'ultimo respiro e il suo urlo si perde nel vuoto. Accorri per aiutare il tuo amico ferito, ma la battaglia non è ancora finita. Un altro Drakkar sta scendendo in picchiata verso di te, tenendo una balestra puntata contro la tua testa: la freccia parte, e senti un suono metallico che ti assorda. La freccia è stata respinta miracolosamente da un invisibile schermo!

Se possiedi una Stella di Cristallo, vai al **399**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **294**.

289

Il trono ruota su se stesso. Un terribile ululato ti assorda, e si trasforma quasi subito in una sequenza di suoni gutturali, un linguaggio che non hai mai sentito prima. Parole che nessun uomo potrà mai pronunciare echeggiano tra le pareti della stanza, come rombi di tuono: è l'oscuro linguaggio di Haakon, Lord di Aarnak, Signore delle Tenebre di Helgedad.

Egli si alza dal trono mentre la sua terribile voce continua a rimbombare. Il suo pugno si apre e mostra una pietra scintillante che emana dei raggi blu, di cui riesci a sentire la potenza. Improvvisamente comincia a rivolgersi a te nella tua lingua.

"Sei arrivato alla resa dei conti, Lupo Solitario!"

Si sente un rumore assordante, e un globo di fuoco blu si dirige verso la tua testa.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **311**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **219**.



290

Perquisisci il corpo del Drakkar, e nella sua tasca trovi un Cubo di Cristallo Nero. Se vuoi tenerlo, mettilo in tasca e segnalo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali.

Il rumore di altri Drakkar che stanno scendendo per le scale della torre ti spinge ad uscire dalla porta di legno.

Vai al **246**.

291

I nani erano una volta l'equipaggio di un vascello mercantile che navigava nei Tentarias, nel Magnamund meridionale. I Tentarias sono grandi estensioni di laghi e mari chiusi che si uniscono a formare un unico bacino lungo migliaia di chilometri. Come lo stretto di Ryme, essi sono stati creati da un'enorme frattura geologica. Tre anni fa Quan, il capitano dei nani, perse la nave, il carico e l'equipaggio giocando d'azzardo. Sembra che lo sfortunato capitano non fosse al corrente della vera identità di Banedon, cioè del fatto che fosse un mago: comunque Banedon divenne il capo dei nani, e da allora la ciurma lo ha sempre seguito nei suoi viaggi per mare e per cielo nel Magnamund meridionale. La nave volante era stata regalata a Banedon dai Maghi di Dessi, in cambio dell'aiuto per sconfiggere il Gagadoth, una mostruosa creatura che terrorizzava il loro paese e contro la quale i loro poteri non riuscivano ad avere effetto.

Al momento del vostro incontro la nave volante stava navigando da Dessi a Barrakeesh. I nani ti hanno sentito parlare con Banedon e sono eccitati al pensiero di vivere una nuova avventura, ma sembrano inconsapevoli dei mortali pericoli a cui vanno incontro.

Vai al **359**.

292

I tuoi sensi ti dicono che la casa in fondo al cortile è l'abitazione di Tipasa. Fai segno a Banedon di seguirti, e ti avvicini alla porta blu.

Vai al **206**.

293

Per un momento perdi completamente il senso dell'orientamento, stai precipitando nel vuoto inconsapevole di ciò che ti accade. Cerchi di gridare, ma le tue urla si disperdono nel vento. Ad un tratto finisci sui rami di un albero: perdi i sensi nell'urto violento e il tuo corpo si schianta. Quando i Drakkar ti trovano sei già morto dissanguato.

La tua vita e tutte le speranze per il tuo paese finiscono qui.

294

Vedi il giovane mago abbassare la sua bacchetta con uno strano sorriso sulle labbra.

"Ahimè, sono stato troppo lento nel difendermi", dice ironicamente mentre ti inginocchi al suo fianco per liberarlo dalla lancia che lo inchioda al pavimento. La ferita è profonda, e cerchi di fermare il sangue che sgorga con strisce di stoffa strappate dalla sua veste blu.

Il mago si presenta: "Sono Banedon, e appartengo alla Fratellanza della Stella di Cristallo" dice con voce debole e tremante. "Quanto a te, devi essere Lupo Solitario, altrimenti questi simpaticoni non si darebbero tanto da fare". Così dicendo indica i Kraan e i loro cavalieri che sfrecciano da ogni parte attorno alla nave volante. "Aiutami ad alzarmi, è meglio andarsene da qui!"

Sollevi il mago ed egli si aggrappa al timone della nave: una sfera di cristallo lucente con migliaia di sfaccettature, in cima ad un'asta di argento levigato.

Non appena la sua mano tocca il cristallo c'è una tremenda esplosione.

Vai al **323.**

295

Concentri le tue capacità su un sacchetto di monete appeso alla cintura della sentinella, finché riesci a sciogliere i lacci di pelle che lo legano. Un secondo dopo il sacchetto cade e il suo contenuto si sparge per terra. La guardia manda un grido di sorpresa e si china a raccogliere le monete che stanno rotolando giù dal parapetto. Appena ti volta le spalle esci allo scoperto e corri lungo la passerella.

Vai al **236.**

296

All'interno la taverna è affollata da gente del luogo, seduta attorno a piccoli tavoli di pietra. Mentre discutono del più e del meno fumano delle strane pipe. Tre di loro stanno rimpiangendo il vecchio Sultano, altri si lamentano di quello nuovo, insultandolo. Due uomini ti danno il benvenuto e ti invitano a fumare con loro.

Se vuoi accettare la loro offerta, vai al **362.**

Se non vuoi accettare, puoi uscire dalla taverna e continuare per la tua strada andando al **388.**

297

Le guardie sono le prime a riprendersi dalla sorpresa dell'incontro. Ti attaccano e ti feriscono al petto. Perdi quattro punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo e vuoi combattere, vai al **334.**

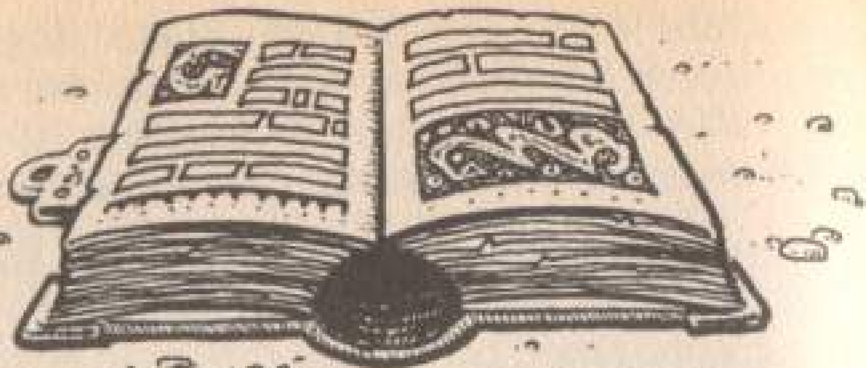
Se vuoi cercare di scappare risalendo di corsa le scale, vai al **209.**

298

Stai pensando se aprire o meno la porta, quando senti uno strofinio di pietre: la porta si apre lentamente lasciando intravedere una larga stanza. È poco illuminata, ma sulla polvere che copre il pavimento di marmo riesci a distinguere moltissime impronte.

Poi, una volta entrato, vedi un rozzo trono di pietra addossato alla parete opposta. Dietro di te la porta si chiude improvvisamente.

Vai al **289.**



299

Il Vordak ritira la mano ossuta intrisa di sangue dalla schiena dell'Itikar e afferra la mazza di ferro che tiene appesa alla cintura. Solleva l'arma e cerca di colpirti alla testa. È impossibile evitare il suo attacco e devi combattere fino alla morte.

Vordak: Combattività 17 Resistenza 25

A meno che tu non possieda l'Arte Ramas dello Psicoschermo, togli due punti dalla tua Combattività per la durata di questo combattimento, poiché il Vordak ti sta attaccando con i suoi poteri psichici ed è immune allo Psicolaser.

Se vinci, vai al **203.**

300

Ti svegli all'alba al rumore dei nani che russano e per il ronzio che risuona costante sulla nave. Raccogli il tuo equipaggiamento muovendoti a tentoni nella penombra, poiché il vascello è immobile sotto una sporgenza di roccia che spunta dal fianco di una montagna. Banedon è al timone, ma non è più in trance.

"Drakkar", dice additando la valle assolata. "Con l'alba sono arrivati anche loro".

Osservi questo paesaggio a te sconosciuto, una vallata montuosa da cui si ergono instabili colonne di pietra. I Vassaki chiamano questo posto "L'Istrice di Pietra". Le colonne di roccia sono così alte che sembrano crollare da un momento all'altro. Appollaiati là sopra ci sono dei Kraan con i loro cavalieri, i Drakkar, che stanno scrutando la vallata con dei telescopi. Appena dopo un'ora prendono il volo e scompaiono.

"Tira su le vele, Nolrim" ordina Banedon, la cui voce si sente a stento nel ronzio del vascello. "Abbiamo una bella corsa da fare!"

Se possiedi un Cubo di Cristallo Nero, vai al **229.**

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **247.**

301

Arrampicandoti sulle sbarre di ferro ti sollevi fino in cima alla porta. Lunghe punte acuminate cosparse di catrame sporgono dalla sommità. Proprio mentre cerchi di scavalcarle le guardie azionano le loro balestre.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il Grado Ramas di Guardiano o uno superiore, sottrai 2 dal numero uscito. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, sottrai ancora 1.

Se il totale è minore di 4, vai al **363.**
Se va da 5 a 9, vai al **259.**

302

Banedon prende il timone, mentre la nave volante fila velocemente nell'oscurità verso il Passo Dahir. La visibilità diminuisce di minuto in minuto, finché non riesci a vedere più nulla al di là del parapetto. Sei preoccupato perché basterebbe un lieve errore di rotta e sicuramente vi sfracellereste contro le montagne.

"Non preoccuparti, Lupo Solitario" ti dice Nolrim, il nano con la borsa di velluto. "Il Capitano sa quello che fa!"

Banedon tiene la mano sulla sfera di lucente cristallo, abbandonato come se fosse in trance. Tiene gli occhi chiusi, e dei piccoli raggi di energia tracciano un fitto intreccio luminoso sulla fronte e le tempie.

Il nano ti conduce nella cabina di poppa, dove la ciurma sta commentando eccitata la vittoria sui Kraan e i Drakkar. Sono tutti seduti intorno ad un tavolo ingombro di piatti, avanzi di cibo e boccali di birra schiumosa. Il delizioso odore di carne e di bevande ti arriva alle narici e ti ricorda quanto sei affamato.

Divori la carne che ti viene offerta e recuperi tre punti di Resistenza. Non sai se accettare o meno un boccale di questa birra: la Cervogia è così forte che in molte città di Magnamund è stata bandita per i danni che può causare.

Se vuoi accettare un boccale di Cervogia, vai al **392.**
Se preferisci rifiutare, vai al **283.**



303

Con velocità micidiale assali la sentinella alle spalle e la zittisci per sempre con un secco colpo alla nuca. Trascini via il corpo e lo nascondi dietro una carriola prima di entrare nella Tomba.

Vai al **395.**

304

Il Vordak crolla ai tuoi piedi, ma prima che tu possa scappare sei circondato dai Drakkar. Un silenzio mortale cala sul giardino. Ti prepari a combattere quando appaiono altri guerrieri. Rabbrividisci dalla paura: i rinforzi sono armati con pesanti balestre di bronzo.

Mentre lanci il tuo grido di battaglia "Per Sommerlund", sei colpito da una raffica di dardi avvelenati che ti fanno crollare al suolo. L'ultimo rumore che senti prima di morire è la malvagia risata di Haakon che echeggia nell'aria.

La tua vita e le speranze per il tuo paese finiscono qui.

305

Annodi al parapetto un capo della fune e fai cadere l'altro, poi ti lasci scivolare giù dalla torre. Sei arrivato a metà strada quando vedi sopra di te due Drakkar che stanno sciogliendo il nodo. Di colpo ti senti cadere nel vuoto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 2, vai al **293**.
Se va da 3 a 9, vai al **234**.

306 *(fig. 18)*

"Tienti forte, Lupo Solitario!" urla Banedon riprendendo il controllo del timone. Tu obbedisci, e ti aggrappi al parapetto puntando i piedi contro il ponte, poiché hai indovinato la manovra che il giovane mago sta per effettuare.

"Attenti al rollio!" grida ai suoi nani spostando violentemente il timone a sinistra. Il vascello risponde virando repentinamente ed impennandosi. I nani prontamente si gettano sul ponte e si aggrappano saldamente alla fiancata.

I Drakkar perdono l'equilibrio e cadono oltre il parapetto, precipitando nel vuoto. Banedon riprende la rotta mentre la ciurma esulta di gioia per la vittoria.

Vai al **247**.

307

"Sì, sono Soushilla" risponde la donna.

"Sai dove possiamo trovare Tipasa l'Errante?" chiede Banedon.



(fig. 18) I nani sono lesti ad afferrarsi alla balaustra . . .

La vecchia non risponde, tiene solo la mano aperta per chiedervi la carità. Banedon ci deve mettere un'altra Corona prima che la donna risponda alla sua domanda.

Vai al **314.**

308

Di solito ci vogliono molti anni per domare un Itikar, perché sono creature selvagge e ribelli. Usi la abilità Ramas per comunicare con l'uccello gigante e assicurarlo che non vuoi fargli del male. L'Itikar ti fissa con uno sguardo gelido, ma tu senti che non ti è più ostile.

Appena gli monti in groppa vedi i Drakkar che irrompono sulla passerella. Velocemente ti chini in avanti, sciogli la corda che lega la creatura e afferri le redini.

Vai al **343.**

309

Quando entri nelle stalle senti l'acre odore dei cavalli. Stringi i denti coprendoti il naso con la veste. Un ragazzetto ride per il tuo gesto, e dice: "Tu non sei di Ikaresh". Imita la tua smorfia, mostrando una fila di denti rotti.

"Sai dove vive Tipasa l'Errante?" chiede Banedon, mostrandogli un anello d'argento. Il ragazzo sgrana gli occhi alla vista del metallo lucente.

"Oh, certo che lo so!", balbetta per l'eccitazione. "Prendete la prima strada a sinistra. Il vecchio abita nella casa con la porta blu".

Banedon getta in aria l'anello e il monello lo afferra al volo. Vi affrettate ad uscire e a cercare la strada. Appena la trovate sentite il giovane urlare incredulo: l'anello si è volatilizzato fra le sue dita. Alla fine di un lurido cortile trovate la casa con la porta blu.

Vai al **206.**

310

Quando ti chini sui corpi senza vita, noti una Chiave di Rame appesa ad una catena intorno al collo di uno di essi. Afferri la Chiave e la infili in tasca, poi ti affretti giù per le scale verso una fioca luce. Segna la Chiave di Rame sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali.

Un piccolo fuoco, sul quale si sta arrostendo un pollo, illumina una stanza alla base della torre. Sulla spalliera di una sedia è appesa una Borraccia d'Acqua, e vicino è appoggiato uno Spadone. Puoi prendere uno o entrambi gli oggetti segnandoli sul Registro di Guerra (la Borraccia va messa nello Zaino).

Senti i Drakkar scendere le scale: presto ti saranno addosso.

Se vuoi uscire da una porta sulla parete nord, vai al **246.**

Se vuoi prepararti a combattere i Drakkar, vai al **231.**



311

Sollevi la Spada dorata appena in tempo per deviare il raggio di energia, che si riflette sulla lama ed esplode sulle pareti della stanza, provocando nella roccia dura come l'acciaio un buco di alcuni metri. La Spada del Sole ti sguscia dalle mani: la lama fende l'aria polverosa e si conficca nel pavimento di pietra. Ti lasci rotolare a terra e ti nascondi dietro un pilastro.

"È giunta l'ora della tua fine" sibila Haakon.

Se vuoi recuperare la Spada del Sole, vai al **278.**
Se vuoi cercare un altro nascondiglio, vai al **350.**
Se vuoi rimanere dove sei, vai al **230.**

312

I nani stanno ripulendo il ponte dai resti della battaglia. C'è un Drakkar, morto, che giace a faccia in giù su un mucchio di ceste e sacchi. Mentre i nani gli afferrano le gambe per scaraventarlo fuori dalla nave quello improvvisamente torna in vita, facendo rotolare i nani in tutte le direzioni. Il guerriero urla come un pazzo e agita davanti a sé la sua ascia nera. Una terribile maledizione risuona dalla sua maschera di morte mentre prende la mira per scagliare l'ascia: il bersaglio sei tu.

Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia o del Sesto Senso, vai al **210.**

Se non possiedi nessuna delle due Arti, scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 4, vai al **354.**
Se va da 5 a 8, vai al **371.**
Se è 9, vai al **232.**

313

Sotto la torre vedi una fila di gabbie con dentro degli Itikar. Sono enormi uccelli neri che nidificano sui picchi delle montagne Dahir e Vakar. Con molta difficoltà i Vassaki sono riusciti a domare questi giganti dei cieli per usarli come cavalli volanti per i loro eserciti, le loro scorte, i loro corrieri e messi.

Un Itikar con il suo cavaliere sta scendendo in picchiata dal cielo rosso del tramonto e si posa sulla piattaforma vicino alla torre. Dei servi gettano una corda al cavaliere che la lega alla sella e scende a terra. L'Itikar gracchia e sbatte le ali mentre lo trascinano in gabbia.

Il cavaliere e i servi lasciano la piattaforma: ora c'è solo una sentinella davanti alla gabbia. Se riesci a sopraffarla, potrai scappare in groppa all'uccello gigante.

Se possiedi una Cerbottana e un Dardo Avvelenato, vai al **325**.

Se non hai questi Oggetti, vai al **282**.

314

"Potete trovare Tipasa nella piazza principale: è sempre là a quest'ora", dice la donna sorridendo esageratamente.

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **358**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **263**.

315

Appena sfoderi la Spada del Sole una vivida fiamma dorata illumina la lama. Il Vordak urla di terrore, e con le dita ossute e lorde di sangue cerca di afferrare la mazza di ferro nero appesa alla sua cintura. La solleva per parare il tuo colpo ma la Spada del Sole trapassa il metallo e una fiammata blu si sprigiona dalla lama. Colpisci di nuovo e sferri un colpo sul collo del Vordak, squartandolo. Un odore acre ti sconvolge mentre un getto di liquido verde esce da sotto le sue vesti. Il Vordak si raggrinzisce e sparisce precipitando verso il Lago Inrahim.

Rinfoderi la Spada e afferri le redini, cercando di riprendere il controllo dell'animale ferito. Hai annientato il Vordak, ma i pericoli non sono ancora finiti. L'Itikar sta perdendo molto sangue: potrebbe perdere i sensi da un momento all'altro e precipitare come un sasso.

Improvvisamente vedi in lontananza qualcosa che rinnova la tua fiducia nei miracoli.

Vai al **221**.



316

Vedi i Drakkar assalire la nave: balzano dai loro Kraan e atterrano sul ponte con le spade già in pugno. I nani sono colti di sorpresa, le loro armi sono sottocoperta, ma anche così sono veloci e abili nel combattimento. Tra il fragore delle armi si sente il grido di battaglia di Nolrim: "Sangue al sangue!"

Un colpo inaspettato ti prende alla schiena, facendoti cadere dalla piattaforma sul ponte sottostante. Ti stai rialzando quando sei assalito di nuovo. Non puoi evitare il nemico.

Drakkar: Combattività 18 Resistenza 26

Per la sorpresa dell'attacco togli due punti dalla tua Combattività per i primi tre scontri del combattimento.

Se vinci, vai al **333**.

317

Il sangue ti pulsa nella testa mentre sali i gradini di marmo. Pochi metri davanti a te c'è un pianerottolo con una porta di pietra. La scala continua fino ad una balconata, alla fine della quale c'è un'altra porta identica alla prima. Improvvisamente la prima porta si spalanca e una guardia del palazzo ti vede.

"Per il Majhan!" esclama, cercando a tastoni l'impugnatura della spada.

Se vuoi attaccare la guardia prima che sfoderi la sua arma, vai al **338.**

Se vuoi spingerlo da parte e continuare a salire le scale, vai al **372.**

318

"Ah, Tipasa" risponde pensieroso. "Vive vicino al Mercato, ma non so esattamente dove sia la sua casa... sono anni che non vedo il vecchio Tipasa. Se lo trovate ricordategli di Khamsim il Capraio. Mi deve ancora dodici Corone, non l'ho dimenticato". Lo ringraziate per l'aiuto e gli augurate ogni bene, prima di continuare il vostro cammino verso Ikaresh.

Vai al **272.**

319

Il Medaglione di Onice comincia a scintillare e a vibrare nella tua tasca. Questo Oggetto Speciale, che avevi strappato dall'armatura di un capitano Vassako durante la battaglia di Randong, ti permette di comunicare con l'Itikar. Lo assicuri che non vuoi fargli del male. Gli Itikar sono di natura selvaggia e crudele, ma il potere del Medaglione di Onice piega i loro istinti al volere di chi lo possiede.

Mentre gli monti in groppa vedi i Drakkar che accorrono sulla passerella. Velocemente ti chini in avanti, sciogli la corda che tiene legato l'Itikar e afferri saldamente le redini.

Vai al **343.**

320

L'alba sta schiarendo l'orizzonte oltre una bassa collina. Il vascello ha viaggiato velocemente per tutta la notte ed è arrivato ai piedi delle montagne Koneshi, dove è stato sistemato in un nascondiglio sicuro. Quaranta chilometri più a nord, oltre una distesa di pietre e aridi cespugli, c'è la Tomba del Majhan.

Tu e Banedon siete sbarcati prima dell'alba, ansiosi di non perdere tempo e di raggiungere l'obiettivo protetti dall'oscurità. Ora, mentre il grande disco dorato del sole si alza nel cielo, per la prima volta potete vedere la vostra meta. Una vasta zona di scavi ha messo a nudo il cuore di questa terra bruciata, sventrando il terreno intorno alle tombe dei suoi avi dimenticati. Migliaia di Giak, i malvagi servitori dei Signori delle Tenebre, lavorano incessantemente per rimuovere le pietre e la sabbia. I Drakkar li costringono a trascinare il materiale fino al bordo del cratere.

Vicino al bordo del cratere un accampamento di tende nere circonda una costruzione a cupola. All'ombra di quest'edificio c'è un'enorme creatura volante: uno Zaldan Imperiale. La sua pre-

senza significa solo una cosa: Haakon è qui. Questo pensiero ti gela il sangue nelle vene, ma ti conforta vedere gli schiavi al lavoro. Se continuano a scavare significa che il Libro del Ramastan non è ancora stato trovato.

È impossibile avvicinarsi alla cava senza essere visti; devi aspettare il buio per cercare di entrare nella Tomba. Durante questa lunga attesa Banedon cercherà Tipasa. È probabile che sia tenuto prigioniero nell'accampamento, ma i Signori delle Tenebre non lo uccideranno prima di aver trovato il tesoro che cercano.

Durante la giornata devi consumare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza.

Vai al **286.**



321

Deponi l'Erba Miracolosa sul ponte di pietra e torni indietro. Sulle prime l'uomo è sospettoso e terrorizzato: nessuno ha osato entrare nella sua caverna da molti anni. Ma quando riconosce le foglie dorate dell'Erba Miracolosa, scoppia in un pianto di gioia.

"Che il Majhan ti benedica! Possa tu vivere in eterna pace", ti dice piangendo con la voce rotta dall'emozione. "Come potrò ricambiare tutta la tua bontà?"

Se vuoi chiedergli di Tipasa l'Errante, vai al **356.**

Se vuoi lasciare la caverna e continuare verso Ikaresh, vai al **281.**

322

La scala è ripida e scivolosa. Respiri a fatica e forzi le gambe indolenzite perché i Drakkar sono a meno di una dozzina di passi dietro di te. In cima alla torre un arco conduce ad una piattaforma dove c'è un enorme gong. Viene usato dalle guardie della torre per comunicare con le torri degli altri palazzi. Al centro del disco è chiaramente visibile il segno del mazzuolo di legno appeso di lato.

Se vuoi scaraventare subito il gong giù dalle scale, vai al **329.**

Se preferisci uscire sulla piattaforma, vai al **387.**

323 *(fig. 19)*

L'esplosione è seguita da una fitta nube di fumo, che avvolge il castello di poppa. Mentre il fragore echeggia lungo la desolata distesa di sale, senti il grido di un Kraan ferito a morte che precipita vorticosamente con le ali spezzate.



(fig. 19) Nel fumo che si dirada appare la faccia sorridente di un nano.

Il fumo si dirada, e appare la faccia grinzosa di un nano affacciato a un oblò. La fuliggine gli ha sporcato le guance, su cui ora spicca il biancore dei suoi denti storti. Tiene in mano un tubo di acciaio fumante; credi che sia un bastone magico, finché noti che tutto l'equipaggio ne possiede uno identico. I nani puntano questi bastoni contro i Kraan che stanno volteggiando e ne escono spruzzi di fumo e fiamme. Improvvisamente capisci chi sono: sono nani delle montagne di Bor, armati con una delle invenzioni per cui questi ingegnosi artigiani sono famosi in tutto il Magnamund.

I Kraan sono spaventatissimi dal rumore: con una rapida virata volano via, incuranti dei Drakkar che cercano di fermarli. Questi fucili primitivi hanno fatto solo una vittima, ma sono riusciti ad allontanare i nemici e a salvare la nave volante dal disastro.

Banedon rimette in rotta l'imbarcazione, finché la nave si dirige nuovamente verso i picchi delle montagne del sud e verso il Passo Dahir.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 2, vai al **250.**
Se va da 3 a 9, vai al **312.**

324

Sei a meno di dieci metri dal Drakkar, quando quello sente qualcosa di strano. Si gira proprio quando lo stai per attaccare.

Drakkar: Combattività 18 Resistenza 25

Se vinci il combattimento, nascondi il corpo ed entri nella tomba.

Vai al **395**.

325

Cercando di caricare correttamente la Cerbottana, la porti alle labbra e prendi la mira. La sentinella è molto vicina ed è un bersaglio facile. Prendi fiato e lanci.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Scherma (qualsiasi arma), aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **384**.
Se va da 4 in su, vai al **398**.

326

"Andate verso il Mercato. Dietro le stalle c'è un cortile. Tipasa abita lì, nella casa con la porta blu".

Mentre vi fate strada attraverso la folla, tieni tutte e due le mani sul sacchetto delle monete appeso alla cintura. Banedon ti segue imbarazzato, imprecando contro la malasorte.

Vai al **202**.

327

Il tuo colpo ha ferito il Drakkar e il suo animale. Il Kraan ha perso il controllo e ha sbalzato di groppa il suo cavaliere, che precipita verso terra. Mentre il terribile grido del guerriero svanisce, ti dirigi a sud per evitare di essere catturato da altri due gruppi di Kraan.

Il repentino cambio di direzione aumenta la distanza che ti separa dai tuoi inseguitori, ma l'Itikar è ferito e sei vicino alla disperazione: l'animale sta perdendo così tanto sangue che può perdere i sensi da un momento all'altro, facendoti precipitare come un sasso nel Lago Inrahim.

Improvvisamente vedi in lontananza qualcosa che rinnova la tua fiducia nei miracoli.

Vai al **221**.

328

La faccia del mercante si illumina di gioia mentre intasca il tuo denaro. Cancella le Corone dal Registro di Guerra.

"Il primo cortile a sinistra dopo le stalle" dice. "Vive nella casa con la porta blu".

Vi affrettate tra la folla del mercato, e dopo le stalle entrate in una stradina. Quando arrivate nel lurido cortile vedete di fronte a voi la porta blu.

Vai al **206**.

329

Il pesante gong di rame cade dal suo supporto di legno e rotola giù per la scala della torre, rimbombando nell'oscurità e precipitando addosso ai nemici. Le urla di terrore si interrompono bruscamente quando il gong li travolge.

La tua veloce azione ti ha sbarazzato dei tuoi nemici, ma ora scopri di essere in trappola. Non ci sono altre scale, hai allontanato i Drakkar ma la tregua è solo temporanea.

Se possiedi una Fune, puoi cercare di scendere nei giardini sottostanti, andando al **305.**

Se non possiedi una Fune, vai al **387.**

330

Riesci a parare il colpo del guerriero Drakkar e a spingerlo lontano, ma quello si riprende subito. Si gira bestemmiando verso di te alzando il suo nero spadone.

Drakkar: Combattività 18   Resistenza 23

Se vinci il combattimento in due scontri o meno, vai al **243.**

Se il combattimento dura più di due scontri, vai al **394.**



331

Durante la notte hai dormito poco, pensando alla tua sorte avversa e temendo che i Signori delle Tenebre possano aver già trovato il Libro del Ramastan.

Ti svegli prima dell'alba e fai colazione con burro e latte di pecora; poi saluti la moglie di Tipasa. Senza intoppi tu e Banedon raggiungete verso mezzogiorno lo spuntone di roccia a cui è ormeggiato il vascello. Nolrim è il primo a salutarvi, ma non riesce a nascondere il suo disappunto nel vedere che siete tornati da soli.

"Non preoccuparti, tutte le risposte sono qui dentro" dice Banedon mostrandogli il diario di Tipasa. "Preparati a salpare".

Quando il vascello si alza nel cielo, Banedon lascia il timone a Nolrim e ti invita a seguirlo nella sua cabina di prua. Per tre ore esamina le sue mappe stellari, facendo calcoli, controllando gli strumenti e cercando di trovare le coordinate della Tomba del Majhan.

"Non c'è niente da fare" dice alla fine, stanco ed esausto. "Non riesco a capire il significato di questi numeri".

Provi a dare un'occhiata al diario di Tipasa e ti accorgi che le sue pagine sono scritte in codice. Ciò che Banedon credeva essere le posizioni delle stelle è invece un codice di tre numeri che danno la precisa posizione della Tomba.

Consulti la mappa sulla copertina del libro per scoprire a cosa si riferiscono i numeri.

Il primo dei tre numeri corrisponde al numero di oasi che ci sono sulla strada da Ikaresh a Bir Rabalu. Il secondo è il numero delle città del regno di Vassagonia. Il terzo è uguale al numero di isole al largo di Capo Kabar.

Quando hai indovinato il codice, scrivi i numeri in ordine e vai al numero che formano.

332

Lasciato il pergolato, continui verso le mura esterne del giardino. Riesci a penetrare nel denso fogliame, finché arrivi ad una scala in cima alla quale c'è una porta di pietra. Hai percorso metà della scala quando il rumore di una balestra ti gela il sangue. Girarsi ora sarebbe un suicidio; stringi i denti e ti affretti a salire, mentre i colpi di balestra ti sfiorano da ogni parte.

Vai al **372.**



333

Intravedi Nolrim combattere contro numerosi Drakkar: con la sua ascia a doppia lama ne ha abbattuti tre con altrettanti colpi. Poi si fa strada verso di te, indicandoti con l'arma sporca di sangue una creatura che sta volteggiando nel cielo sopra la nave.

È uno Zaldan, una creatura simile ai Kraan, ma molto più grande. Sulla sua groppa siede un Vordak dalle vesti rosse: nella mano ossuta regge una lancia di metallo nero, dalla cui punta esce ad un tratto una fiammata bluastra.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **258.**
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **348.**

334

Stai combattendo contro due guardie che bloccano le scale e devi lottare come se fossero un solo nemico.

Guardie: Combattività 17   Resistenza 32

Se vuoi evitare il combattimento puoi scappare in qualsiasi momento risalendo le scale e andando al **209.**
Se vinci, vai al **310.**

335

Sferri un colpo micidiale e il Dhorgaan barcolla e muore. Haakon si sente indebolito e lascia cadere la pietra lucente che rotola sul pavimento della stanza, fermandosi a pochi passi da te.

Se vuoi cercare di afferrare la pietra, vai al **268.**
Se vuoi ignorarla e attaccare Haakon, vai al **390.**
Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **204.**

336

Al centro della strana imbarcazione, sopra una piattaforma fortificata, c'è un giovane biondo dagli occhi grandi ed espressivi. Lo riconosci subito: è Banedon, il giovane mago di Sommerlund che ti ha donato la Stella di Cristallo quando gli hai salvato la vita in un combattimento contro un Giak, presso le rovine di Tamargo.

Sei così sorpreso dall'inaspettato incontro che non noti il sangue che sta uscendo a fiotti dalla bocca dell'Itikar: la creatura sta per morire. Improvvisamente il grande uccello lancia un grido di agonia, sbatte debolmente le ali e abbandona il capo esalando l'ultimo respiro. Cadi dalla sua groppa e precipiti verso il Lago Inrahim.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto va da 0 a 4, vai al **374.**
Se va da 5 a 8, vai al **254.**
Se è 9, vai al **261.**

337

Camminando il caldo diventa insopportabile. Ti trascini a fatica sulla sabbia rossastra e ti copri la faccia per ripararti dalla polvere. Tutto ciò che cresce in questa desolata distesa è l'erba spinosa che ti lacera i gambali.

Quando raggiungi la periferia di Ikaresh passi davanti a una piccola capanna dove una capra sta brucando davanti alla porta. Un uomo appare nell'oscurità dell'entrata e vi dà il benvenuto. Si tocca la fronte in segno di amicizia invitandovi ad entrare nella sua umile casa.

Se vuoi accettare il suo invito, vai al **225.**

Se rifiuti di entrare e decidi di proseguire verso Ikaresh, vai al **272.**

Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **365.**

338

Usando le tue capacità di combattimento senza armi, che hai imparato dai tuoi maestri Ramas, afferri la guardia alla gola e la sbatti violentemente contro il muro. Il suo grido di terrore riempie l'aria mentre precipita sul selciato sottostante.

Se vuoi continuare a salire le scale verso la porta sulla balconata, vai al **372.**

Se vuoi entrare nella porta dalla quale la guardia era arrivata, vai al **279.**

339

Due nani balzano sulla piattaforma e accorrono al fianco del loro giovane capitano. Uno di essi apre una borsa di velluto rosso, che tiene appesa al collo, e ne estrae una fiala di vetro e una benda di lino. Mentre curano la sua ferita, Banedon ascolta attentamente il racconto dei drammatici eventi che hanno portato al vostro incontro. Quando concludi il tuo triste racconto, Banedon parla con voce piena di determinazione.

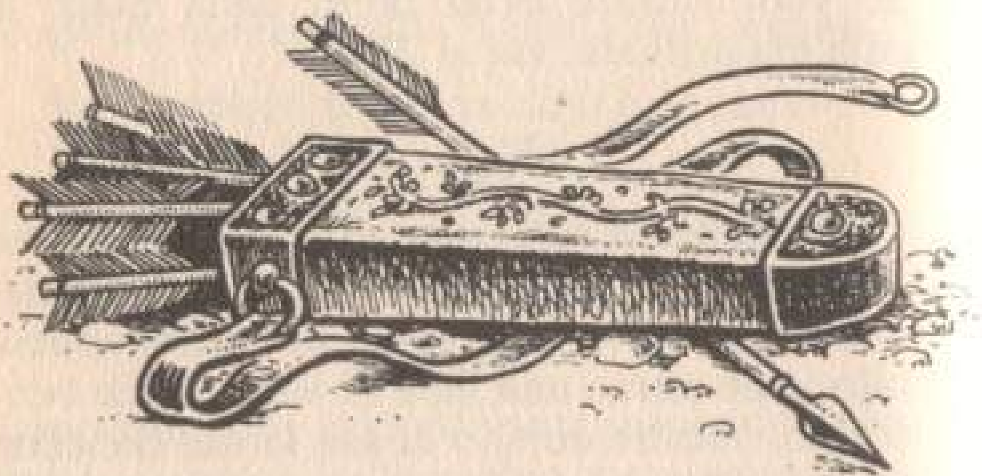
"Il futuro di Sommerlund è nelle nostre mani, Lupo Solitario. Dobbiamo impedire ad Haakon di distruggere il Libro del Ramastan. Ho sentito raccontare la storia della Tomba del Majhan dai nomadi delle Terre Infuocate. Dicono che è un posto di orrore e di morte, oltre il Passo Dahir,

vicino all'oasi di Bal-Loftan. È tutto quello che so, poiché il Majhan ha nascosto bene la sua tomba e le poche tracce che erano rimaste sono state cancellate dalla sabbia delle Terre Infuocate".

La tua faccia si rabbuia nel sentire queste parole.

"Comunque nulla è perduto" prosegue Banedon. "C'è un uomo che ci può portare là. Il suo nome è Tipasa, detto l'Errante. È lui che dobbiamo cercare, perché è l'unico uomo che sia entrato nella Tomba del Majhan e ne sia uscito vivo".

Vai al **302.**



340

Impieghi più di un'ora per seminare gli Adukaw, dopo essere stato inseguito per tutta Ikaresh. Se non fosse stato per un gioco di illusione creato da Banedon ti sarebbero ancora alle calcagna. Non puoi aiutare Banedon nei suoi incantesimi, ma ridi di gusto quando vedi le facce dei tuoi inseguitori spaventate a morte nel vedere un Kalkoth avventarsi su di loro. Grazie al cielo non si chiedono come mai quest'animale, che vive nelle gelide terre di Kaltenland possa essere arrivato nella loro città.

Una volta ripreso fiato, lasciate l'angusto cortile in cui vi siete nascosti e continuate a cercare Tipasa l'Errante.

Vai al **202.**

341

Mentre ti chini sui corpi senza vita, noti una Chiave di Rame appesa ad una catena intorno al collo di uno di essi. Afferri la Chiave e la infili in tasca, poi ti affretti giù per le scale della torre. (Segna la Chiave fra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra.) All'entrata vedi una folla di Drakkar e di guardie del palazzo che stanno accorrendo dal ponte: sarebbe un suicidio passare di là. Continui a scendere le scale verso una fioca luce.

Un piccolo fuoco, sul quale si sta arrostendo un pollo, illumina una stanza alla base della torre. Sulla spalliera di una sedia è appesa una Borraccia d'Acqua e uno Spadone. Puoi prendere uno o entrambi gli oggetti ricordandoti però di segnarli sul Registro di Guerra. (La Borraccia va messa nello Zaino.)

Senti i nemici scendere le scale: presto ti saranno addosso. Ma una porta di legno massiccio sulla parete nord ti offre un'altra possibilità di fuga.

Se vuoi scappare da questa porta, vai al **246**.
Se vuoi restare e combattere, vai al **231**.

342

Un delizioso profumo di Jala appena fermentata arriva da una taverna lungo la strada. Borbottii di voci, tintinnii di bicchieri e il pianto di un neonato riempiono l'aria.

Se vuoi entrare nella taverna, vai al **296**.
Se vuoi continuare lungo la strada, vai al **227**.

343 *(fig. 20)*

Sei spinto all'indietro sulla sella, mentre l'Itikar si alza in volo ululando e sbattendo violentemente le ali. Un pugno di Drakkar si sparpaglia impaurito appena il grande uccello nero esce dalla sua gabbia. Vedi un guerriero Drakkar, con la sua maschera di morte spezzata in due dagli artigli affilati dell'uccello, cadere dalla piattaforma e precipitare nei giardini del palazzo.

Le cupole dorate del Grande Palazzo si fanno sempre più piccole man mano che ti allontani in groppa alla creatura. In poco tempo hai oltrepassato le mura della città e voli verso la scintillante distesa di sale del Lago Inrahim. La distesa è inondata dalla luce dorata del tramonto e il sole si nasconde lentamente dietro le montagne Dahir. Contento della fuga gridi di



(fig. 20) Un Drakkar, con la maschera di morte spezzata in due, sta precipitando nel vuoto.

gioia e la tua voce è rubata dal vento fresco della sera.

Come in risposta al tuo grido delle urla selvagge riempiono il cielo: il terrore ti riassale quando vedi uno stormo di Kraan. Ognuno di essi porta un guerriero Drakkar in groppa. Sono distanti più di un chilometro, ma si stanno avvicinando rapidamente. Resta solo un'ora di luce: se riesci a sfuggirli ancora per un po', potrai far perdere le tracce aiutato dall'oscurità.

Devi decidere in quale direzione dirigerti. Ora sei al centro del Lago Inrahim: consulta la mappa prima di prendere una decisione.

Se preferisci dirigere l'Itikar verso il Passo Dahir, vai al **264.**

Se vuoi andare ad est verso la città di Chula, vai al **244.**

344

La faccia del vecchio è una maschera di piaghe verdognole e putrescenti. Le pupille sono gialle, e le labbra raggrinzite sono ormai a brandelli. È una vittima del vaxelus, una malattia infettiva che lacera la pelle e attacca i centri nervosi, provocando orrende mutilazioni e deformità. È stato allontanato dalla sua comunità ed è costretto a vivere i pochi anni che gli restano in miseria e solitudine.

Se possiedi un po' d'Erba Miracolosa e vuoi darla al pover'uomo, vai al **321.**

Se non la possiedi o non vuoi dargliela, lascia la caverna e vai al **270.**

345

Vedi nella stanza sottostante la figura di Haakon che solleva il pugno. Senti un rumore assordante, e un raggio di luce blu esce da una pietra nella mano del Signore delle Tenebre per dirigersi verso di te. Ti ripari dietro al corpo di uno dei guerrieri Drakkar, proprio mentre il raggio esplode colpendo il suo petto. In un bagliore di luci il guerriero scompare. Restano di lui solamente la cenere e l'acre odore di carne bruciata.

Ti rialzi e corri lungo il passaggio. Un altro raggio proveniente dalla stanza colpisce il soffitto mandandolo in frantumi: frammenti affilati di marmo ti cadono addosso. Ti precipiti giù per una scala, passi sotto un'arcata d'argento e corri lungo una balconata che dà sul palazzo sottostante. Senti un suono di campane e il rumore di stivali chiodati: il Sultano ha dato l'allarme e le sue guardie arrivano da ogni parte.

Alla fine della balconata c'è un altro arco e una scalinata, entrambi deserti.

Se vuoi scappare attraverso l'arcata, vai al **381.**

Se vuoi salire le scale, vai al **317.**



346

Sul lato della strada c'è un vecchio su un carro che vende coperte e tappeti. Banedon gli si avvicina e gli parla per alcuni minuti. Alla fine il mago dà al vecchio un anello: il volto dell'uomo si illumina di gioia. Banedon ritorna portando buone notizie.

"La casa dalla porta blu in fondo al cortile dove siamo passati poco fa: Tipasa abita lì".

Mentre tornate indietro, ed entrate nel buio cortile, sentite l'urlo di sorpresa del vecchio: l'anello gli si è volatilizzato tra le mani.

In fondo al cortile trovate la casa dalla porta blu.

Vai al **206.**

347

Pur soffrendo terribilmente per il dolore della ferita, con un colpo di redini inciti l'Itikar a volare più in alto. Il guerriero Drakkar ora è a trenta metri sotto di te, ma sta preparando il suo Kraan a sferrare un altro attacco.

Giri verso sud per evitare di essere circondato da altri due gruppi di cavalieri Kraan. Il tuo improvviso cambio di direzione aumenta la distanza tra te e i tuoi inseguitori, ma l'Itikar è ferito gravemente e sei vicino alla disperazione. La tua cavalcatura piumata sta perdendo molto sangue e potrebbe perdere i sensi da un momento all'altro, facendoti precipitare come un sasso nel Lago Inrahim.

Improvvisamente vedi in lontananza qualcosa che rinnova la tua fiducia nei miracoli.

Vai al **221.**

348

Sulla piattaforma vedi Banedon che impugna nella mano alzata una sottile bacchetta blu. Un torrente d'acqua esce dalla bacchetta, inarcandosi nell'aria fino ad incontrare la terribile fiammata. Quando i due elementi si scontrano provocano una tremenda esplosione e formano una spirale di acqua e fiamme che gira vorticosamente verso il Vordak.

Il Vordak urla di terrore, ma è troppo tardi: il suo destino è segnato. Il vortice annienta lo Zaldan e il suo cavaliere in un'enorme fiammata.

Vai al **267.**

349

Un guizzo di energia corre lungo la lama dorata che tieni in mano. Sferri un colpo micidiale al Vordak, frantumandogli il cranio. Lancia un disumano urlo di dolore e cade morto. Il suo corpo scheletrico si dissolve in un liquido verde, fumante, che fa appassire rapidamente le piante che crescono tutt'intorno.

I Drakkar si sbandano quando la luce dorata della Spada del Sole si riflette sulle loro maschere di metallo lucente. Cogli l'occasione e ti avventi su di loro menando colpi a destra e a manca. Un Drakkar solleva il suo scudo ma la tua lama riesce a trapassarlo, aprendo una ferita sulla spalla del guerriero. Ti giri e vedi un altro

Drakkar che sta per attaccare: con la tua spada gli squarci l'armatura come se fosse pergamena e lo ferisci a morte. Lancia un urlo terribile, ma tu sei già scomparso nel fitto fogliame.

Vai al **228.**

350

Mentre ti ripari, un altro raggio di energia parte dal pugno del Signore delle Tenebre e colpisce la base del pilastro mandandolo in frantumi. Il tetto crolla provocando un boato terribile, e vieni scaraventato sul pavimento di marmo. Perdi tre punti di Resistenza.

La risata di Haakon risuona tra il fragore delle pietre che si frantumano. La sua voce diventa sempre più assordante, fino a stordirti.

Se possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo, vai al **253.**

Se non la possiedi, vai al **369.**



351

Mentre vi avvicinate alla porta, Banedon ti dà un consiglio. "Stai attento al tuo oro, Lupo Solitario. Niente attira di più gli abitanti di qui che un borsellino pieno. Puoi fidarti del loro onore, ma se ti fidi della loro onestà ti porteranno via anche i capelli dalla testa".

All'interno c'è un'atmosfera di festa. I tavoli sono stati uniti per formare un grande semicerchio di fronte al quale c'è un omettino dalle larghe spalle che indossa un costume vistosamente ricamato. Al fianco ha una spada dall'impugnatura d'oro, e il suo panciotto di velluto blu ha lo stesso colore dei pantaloni di seta. L'uomo sta abbracciando i suoi compagni, bacia gli amici e i parenti che hanno viaggiato a lungo per festeggiare le sue nozze. Al suo fianco siede la sposa, con il volto nascosto da un velo di perle scintillanti. Ad un tratto la taverna si riempie di musica e gli invitati danno inizio alle danze nuziali.

In fondo alla taverna vedi la proprietaria, una donna robusta vestita di scuro: sta osservando gli sposi con le lacrime agli occhi.

Se vuoi avvicinarti e chiederle dove puoi trovare Tipasa l'Errante, vai al **276.**

Se vuoi lasciare la taverna e continuare lungo la strada, vai al **202.**

352

Dietro il portale c'è un corridoio a volta che porta ad una larga scalinata. Riesci ad evitare una dozzina di guerrieri Drakkar grazie ad un'idea brillante: mentre i nemici scendono dal secondo piano, ti nascondi dietro una statua del

vecchio Sultano Moudalla. Sono così inferociti che non notano il tuo nascondiglio e continuano a scendere le scale correndo goffamente nelle loro armature. Dentro di te ringrazi il fatto che il Sultano era un uomo molto robusto, cosicché la sua statua ti ha offerto un ottimo nascondiglio.

In cima alla scalinata scopri una porticina che dà accesso al tetto. La oltrepassi e segui un passaggio fra le tegole infuocate dal sole che serpeggia tra le cupole e le torrette fino ad arrivare a una torre.

Sei esausto ed hai bisogno di riposare perché sei ancora stordito dall'incontro con Haakon. Il suono della sua terribile voce che ripete "Il Libro del Ramastan" ti rimbomba nella testa.

Attraverso una grata entri nella torre: ciò che vedi rinnova le tue speranze e ti suggerisce un piano di fuga.

Vai al **313.**

353 *(fig. 21)*

Quando uccidi il Mostro, Haakon cade all'indietro, come se avesse perso le forze per la morte della sua creatura. Sollevi la Spada del Sole per lanciare un raggio di energia verso il tuo nemico e annientarlo per sempre. La lama scintilla di un bagliore dorato ma nessun raggio bruciante esce dalla punta. Improvvisamente capisci cosa è successo: sei sottoterra, e nessun raggio di sole può dare poteri alla spada.

Haakon prorompe in una terribile risata. Un raggio di fuoco blu esce dalla pietra che tiene in



(fig. 21) Sguaini la Spada del Sole, pronto a lanciare contro Haakon un lampo di energia.

mano, trasformandosi in una lama che fende l'aria polverosa. Senti un presagio di morte mentre il Signore delle Tenebre si prepara ad attaccare.

Haakon: Combattività 28   Resistenza 45

Se non possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo, togli due punti dalla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **400.**

354

Ti getti a terra, ma la lama dell'ascia ti colpisce alla gamba facendoti sanguinare. Perdi due punti di Resistenza. Improvvisamente senti un fragoroso scoppio, e il Drakkar è sbalzato all'indietro con l'armatura squarciata da uno sparo. Il guerriero precipita gridando, inghiottito dalle tenebre che ormai circondano la nave.

Da Barrakeesh proviene un cupo rombo di tuono: sembra un'oscura minaccia, come se tutta la città stesse maledicendo la tua fuga. Banedon ti si avvicina con un'espressione piena di comprensione per le tue disavventure. Ti tende una mano tremante per aiutarti ad alzarti, ma ti accorgi che la fasciatura precaria che copre la sua ferita è intrisa di sangue. È pallido e debole, e sta per svenire.

Se possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **377.**

Se non la possiedi, vai al **339.**

355

Ti scansi appena un attimo prima che la mazza colpisca il suolo proprio dove giaceva la tua testa. Se non possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo, togli due punti dalla tua Combattività per la durata della lotta, poiché il Vordak ti sta attaccando con i suoi poteri psichici. Questa creatura è immune allo Psicolaser.

Vordak: Combattività 17   Resistenza 26

Se vinci e il combattimento dura 4 scontri o meno, vai al **249.**

Se il combattimento dura più di 4 scontri, vai al **304.**

356

"Conoscevo Tipasa un tempo, quando ero giovane e forte come voi. Noi combattemmo insieme i pirati Lakuri a Samiz, e viaggiammo verso una terra lontana coperta da ghiaccio e neve che il sole non riesce mai a sciogliere. Si, conoscevo Tipasa l'Errante. Ora so solo che abita ad Ikaresh. Cercate la vedova Soushilla: lei deve sapere qualcosa. Sa tutto ciò che succede a Ikaresh".

Vai al **281.**

357

La passerella oscilla violentemente e sei costretto a rallentare per paura di cadere nel vuoto. La sentinella si gira, allarmata dallo scricchiolìo del legno. Dimentica il suo oro e corre verso di te pronta a colpirti con la lancia. Non puoi evitare di combattere e devi lottare fino alla morte. Togli due punti dalla tua Combattività per la dura-

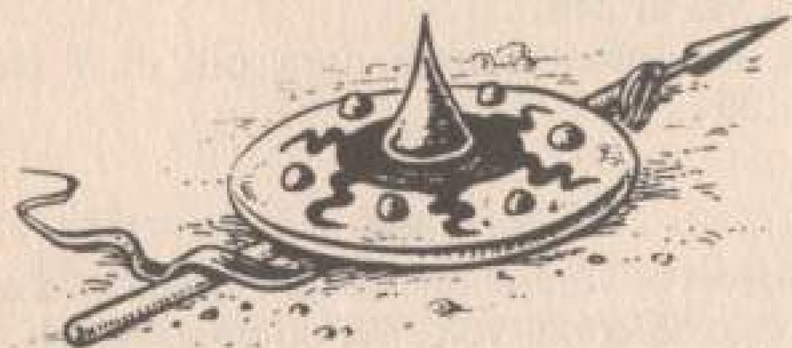
ta di questo combattimento, perché la passerella è molto instabile.

Sentinella: Combattività 15 Resistenza 23

Se, in qualsiasi momento del combattimento, estrai il numero 1 dalla Tabella del Destino, perdi l'equilibrio e cadi. Vai al **293.**

Se vinci e decidi di perquisire il cadavere, vai al **207.**

Se vinci ma ti affretti subito verso la gabbia dell'Itikar, vai al **224.**



358

Senti che la vecchia sta mentendo. Non è la vedova Soushilla: è un'imbrogliona e sta cercando di derubarti del tuo oro. Quando ti accorgi del furto quella è già scappata.

"Lasciala andare" dice Banedon. "Il nostro tempo è più prezioso dell'oro che ti ha rubato".

Se vuoi continuare lungo la via delle Aquile, vai al **388.**

Se preferisci puoi tornare verso la Piazza dell'Aquila e poi andare a nord verso il Mercato, andando al **376.**

Oppure puoi andare verso la piazza principale, andando al **216.**

359

Dopo tante traversie sei ormai esausto: non riesci più a tenere gli occhi aperti. Nolrim ti mostra una cuccetta sottocoperta. Lo ringrazi e ti sdrai sulla branda tirando le coperte fino al mento. La cuccetta è molto piccola, ma ti addormenti subito ugualmente. Recuperi due punti di Resistenza.

Vai al **300.**

360

Due guardie vestite di nero appaiono improvvisamente. Siete sorpresi dall'incontro e non riuscite a reagire all'istante.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi 1 al numero uscito. Ora scegli un altro numero.

Se il secondo numero è minore del primo, vai al **226.**

Se è maggiore del primo numero, vai al **297.**

Se i due numeri sono uguali, vai al **334.**

361

Balzi sulla piattaforma in tempo per vedere una lotta disperata: il mago è inchiodato al suolo con un braccio infilzato da una lancia. Con una bacchetta nella mano destra sta cercando di parare i colpi del guerriero. Il Drakkar si accorge della tua presenza: si gira impugnando la sua nera scimitarra.

Drakkar: Combattività 18 Resistenza 25

Se vinci entro 3 scontri, vai al **288.**

Se il combattimento continua fino al quarto scontro, fermati e vai subito al **382.**



362

Il fumo è fresco e fragrante. Sfortunatamente non puoi dire lo stesso dei tuoi ospiti: i loro soprabiti emanano un odore di muschio che non ti è gradito.

Appare una giovane donna con un vassoio di boccali di Jala schiumosa. "Una Corona l'uno" dice, mettendo il vassoio sul tavolo.

Se vuoi acquistarne uno, vai al **237.**

Se non vuoi comprarlo o non hai i soldi per farlo, saluta tutti e lascia la taverna. Vai al **388.**

363

Salti nel giardino sottostante, evitando la morte per una frazione di secondo. Senti lo scatto delle balestre e i dardi avvelenati che fendono l'aria sibilando.

Il giardino recintato emana delicate fragranze di piante e fiori esotici, che crescono intorno a una piscina d'acqua blu. È uno spettacolo meraviglioso, ma non osi fermarti. Le guardie del palazzo ti stanno sicuramente inseguendo e devi muoverti in fretta.

Davanti a te, dietro un triplo colonnato, una scala conduce a un piccolo portale nelle mura del palazzo superiore. Alla tua destra un sentiero frondoso serpeggia tra cespugli ed alberi.

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento, vai al **220.**

Se non la possiedi, puoi salire le scale fino al piccolo portale, andando al **352.**

Oppure puoi seguire il sentiero tra gli alberi, andando al **391.**

364

La stanza si sta muovendo, dapprima impercettibilmente, poi nel giro di pochi minuti i nani e la cabina diventano una girandola di colori. Ti afferri al tavolo e le tue nocche diventano sempre più bianche: invano cerchi di controllare le vertigini che ti stordiscono. I rumori sembrano lontani come echi in una caverna, e improvvisamente il vortice di luci e colori si ferma: perdi i sensi e cadi svenuto.

Vai al **380.**

365

Senti che l'uomo ti è veramente amico. Potrà aiutarti a trovare Tipasa, se accetterai la sua ospitalità.

Se vuoi entrare in casa sua, vai al **225.**

Se decidi di continuare verso Ikaresh, vai al **272.**

366

Aspetti l'occasione per balzare ad aprire la porta, ma i colpi di balestra che rimbalzano sulla

parete e sul parapetto stanno aumentando sempre di più. Un improvviso rumore di passi ti fa rabbrividire: i Drakkar stanno salendo le scale. Ora o mai più.

Balzi in piedi e corri verso la porta afferrando la maniglia con mani tremanti. Mentre cerchi di aprirla, senti un forte dolore alla schiena: sei stato colpito. Un altro dardo ti si pianta nella spalla e ti schiaccia contro la porta.

Mentre l'oscurità ti pervade, non ti accorgi che i Drakkar si stanno avventando su di te per infliggerti il colpo di grazia. Le loro lame ti trafiggono, ma non senti più niente: sei già morto.

La tua vita e tutte le speranze per il tuo paese finiscono qui.

367

Dentro di te cominci a disperare. La strada si fa sempre più stretta e più sporca. Un gatto attraversa il sentiero, seguito da un monello: il pugnale che tiene in mano ti dice che sta cercando di procurarsi la cena.

Stai per fermarti e suggerire a Banedon di tornare indietro fino al bivio, quando il sentiero gira bruscamente a sinistra. Una freccia sulla parete di fronte indica il Mercato.

Se vuoi seguire la freccia, vai al **376.**

Se vuoi tornare al bivio e prendere l'altro sentiero, vai al **216.**



368

L'ascia ti ferisce profondamente al polpaccio, facendoti urlare dal dolore. Perdi tre punti di Resistenza. Comunque, prima che la guardia ti colpisca di nuovo, gli sferri un calcio facendogli cadere l'ascia di mano.

Stringendo i denti zoppichi verso una porta aperta. Si sente un gran rumore di passi, tutto il Grande Palazzo è all'erta. I Drakkar e le guardie del palazzo si sono alleati per trovarti. Pagheranno con la vita se non riescono a catturarti.

Oltre la porta c'è un ponte che oltrepassa un giardino recintato, unendo il palazzo ad una piccola torre di marmo bianco. Vicino all'imbocco del ponte, una piccola scala scompare nel giardino sottostante.

Se vuoi attraversare il ponte ed entrare nella torre, vai al **396.**

Se decidi di scendere le scale che conducono al giardino, vai al **215.**

369

Il terribile dolore ti provoca dei crampi ai muscoli di tutto il corpo, facendoli tremare incontrollabilmente. Preghi che questa tortura finisca. Perdi sei punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **253**.

370

Ti fai da parte per evitare il becco tagliente, ma vieni ferito profondamente alla schiena dai suoi artigli. Perdi tre punti di Resistenza.

Gli Itikar sono creature selvagge e feroci, e occorrono molti anni per domarne e ammaestrarne uno. Ma gli sforzi sono ben ricompensati, perché poi questi uccelli giganti si dimostrano fedeli al loro padrone. L'Itikar sente che sei uno straniero e ti sta attaccando ferocemente con il lungo becco ricurvo e con gli artigli.

Itikar: Combattività 17 Resistenza 30

Combatti normalmente, ma raddoppia tutti i punti di Resistenza persi dall'uccello. Quando il suo punteggio arriva a zero, vuol dire che sarà sottomesso abbastanza da riuscire a montargli in groppa e prenderne il controllo. Naturalmente tutti i punti di Resistenza che perdi tu devono essere sottratti dal tuo punteggio.

Se riesci a ridurre i punti di Resistenza dell'Itikar a zero, vai al **217**.



371

L'ascia sfreccia nell'oscurità che ormai circonda la nave. Ti fai da parte guidato solo dall'istinto, poiché non riesci a vedere l'arma letale che ti piomba addosso. Il nero acciaio ti colpisce al fianco e il dolore improvviso ti fa sobbalzare. Ti tocchi il costato ferito e senti il sangue caldo scorrere fra le dita. Perdi quattro punti di Resistenza.

Ma ad un tratto senti uno scoppio fragoroso, e il Drakkar è sbalzato all'indietro con l'armatura squarciata da uno sparo. Il guerriero precipita gridando, inghiottito dalle tenebre. Un cupo rombo di tuono proviene da Barrakeesh: sembra un'oscura minaccia, come se tutta la città stesse maledicendo la tua fuga.

Banedon ti si avvicina con un'espressione piena di compassione per le tue disavventure. Ti tende una mano tremante per aiutarti ad alzarti, ma ti accorgi che la benda che copre la sua ferita è in-

trisa di sangue. È pallido e debole, e sta per svenire.

Se possiedi l'Arte Ramas della Guarigione, vai al **377.**

Se non la possiedi, vai al **339.**

372

Un colpo di balestra ti ferisce lievemente alla spalla mentre stai raggiungendo la porta. Perdi un punto di Resistenza. Altri due colpi rimbalzano sulla pietra a pochi centimetri dalla tua testa.

La porta di pietra è chiusa con un catenaccio di metallo. Per aprire la serratura dovrai esporti ai colpi di balestra perché la porta è molto esposta.

Se possiedi l'Arte Ramas della Telecinesi, vai al **269.**

Se non possiedi quest'Arte, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il grado Ramas di Aspirante o uno superiore, aggiungi 2 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **366.**
Se va da 4 in poi, vai al **277.**

373

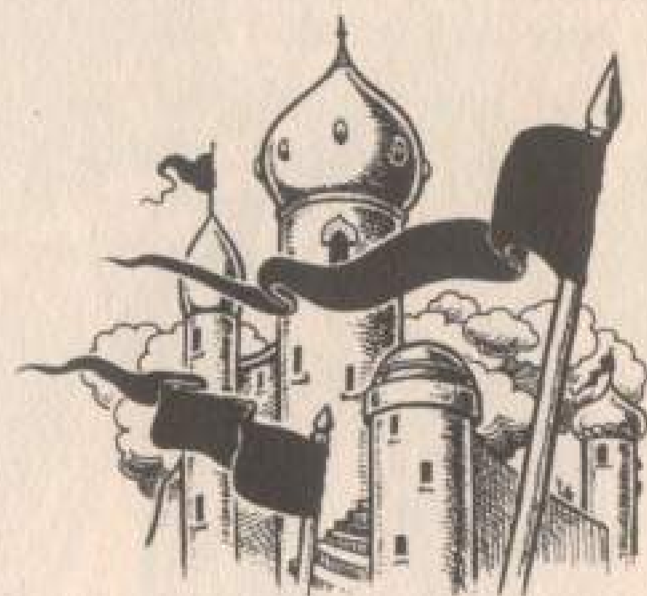
"Ecco!" esclama Banedon puntando il dito su una mappa delle Terre Infuocate appoggiata sul suo tavolo. "Centottanta chilometri ad ovest di Bir Rabalu e centottanta chilometri a sud dell'oasi di Bal-Loftan". Con una piuma d'oca segna il punto sulla mappa: "Ecco la Tomba del Majhan!"

Studiate la mappa e calcolate i chilometri di deserto che vi separano dalla vostra meta. Banedon capisce che sei preoccupato e cerca di consolarti.

"Non aver paura, Lupo Solitario. Saremo lì prima dell'alba".

Gli sorridi, ma ciò che ti preoccupa non è la durata del viaggio; è quello che vi aspetta laggiù.

Vai al **320.**



374

Mentre precipiti verso terra una fantasmagoria di colori ti annebbia la vista e le immagini sfocate dei Kraan, della nave volante e del lontano orizzonte ti girano vorticosamente intorno. Temi che queste siano le ultime cose che vedrai.

Sei ormai pronto a morire quando improvvisamente ti senti avvolto da qualcosa di appiccicoso. Un terribile urto ti lascia stordito e senza fiato. È accaduto l'impossibile: non stai più cadendo, ora sali!

Sei stato preso da una rete appiccicosa, come una mosca in una ragnatela. Qualcuno ti sta facendo risalire nel cielo verso la nave volante: sono tre nani barbuti, dagli abiti sgargianti, che ora ti aiutano ad arrampicarti sul parapetto dell'imbarcazione. Non c'è tempo per ringraziarli, perché la nave sta subendo l'attacco dei Kraan.

Vedi uno dei nani combattere corpo a corpo con un guerriero Drakkar. È in grande difficoltà ma, mentre accorri per aiutarlo, un altro guerriero atterra sulla piattaforma al centro della nave.

Se vuoi aiutare il nano, vai al **280.**

Se vuoi saltare dal parapetto sulla piattaforma, vai al **361.**

375 *(fig. 22)*

Le guardie cercano freneticamente di ricaricare le loro balestre. Raggiungi la cima delle scale e attacchi con l'agilità di una tigre. Con un primo colpo fai cadere la balestra dalle mani a una guardia e con un secondo colpo lo colpisci in volto. Egli urla e cade, precipitando nel giardino sottostante. Nel frattempo l'altra guardia ha gettato via la balestra ed ha afferrato una mazza d'acciaio. Ti viene incontro con uno sguardo d'odio: hai appena ammazzato suo fratello, ed è



(fig. 22) L'altra guardia ti viene addosso impugnando una mazza d'acciaio.

assetato di vendetta. Per la sua particolare condizione psichica questa guardia è immune allo Psicolaser.

Guardia: Combattività 17 Resistenza 22

Se vinci, entra nella torre. Vai al **396.**

376

Quaranta passi più avanti c'è una caserma, un lungo edificio bianco dalle finestre ampie e tetre. Un soldato è pigramente seduto al sole della sera, con la lancia appoggiata in grembo. Alcuni bambini stanno gettando in aria torsoli di frutta, cercando di infilzarli sulla punta della lancia. Di fronte alla caserma c'è una taverna davanti alla quale sono legati dei cavalli sellati. I loro nitriti sono più forti del vociare che proviene dalla taverna.

Se vuoi entrare nella taverna, vai al **351.**

Se vuoi continuare lungo la strada che porta al Mercato, vai al **202.**

377

Stringendo con la mano il braccio ferito di Banedon, concentri la tua Arte Ramas per guarire il muscolo offeso e l'osso spezzato. Il calore dei tuoi poteri di guarigione attenua il dolore e ferma l'emorragia. La ferita è ancora aperta, ma hai salvato il braccio.

"Lo aiuteremo noi ora, Lupo Solitario" esclama una voce sconosciuta. Sei sorpreso da questo improvviso grido e ti giri per scoprire da dove viene.

Vai al **339.**

378

Avanzando sul terreno scivoloso trattieni il respiro, pregando di non essere visto dal Vordak che si sta avvicinando. Il suo braccio ossuto è teso e le dita scheletriche captano segnali dal sottobosco frondoso. Senti che il Vordak sta usando i suoi poteri psichici per cercare di scoprire il tuo nascondiglio. Quando il suo dito punta nella tua direzione ti assale un senso di terrore. Stai già per gridare, quando ti accorgi che non ti ha visto. Il nemico continua a cercarti lungo il sentiero.

Vai al **228.**

379

Il terribile dolore ti provoca dei crampi ai muscoli di tutto il corpo, facendoli tremare incontrollabilmente. Preghi che questa tortura finisca. Perdi sei punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **223.**

380 *(fig. 23)*

Il giorno dopo ti svegli all'alba con un terribile mal di testa. Con gli occhi semichiusi osservi intorno a te i nani che russano nelle piccole cuccette che riempiono la cabina. Il ronzio della nave non fa che aumentare il dolore che pulsa nella tua testa, e che al minimo movimento ti fa sobbalzare e stringere i denti. Perdi due punti di Resistenza per i postumi della sbornia!

Dolorante, raccogli il tuo equipaggiamento muovendoti a tentoni nella penombra, poiché la



(fig. 23) In cima alle colonne ci sono dei Kraan, con accanto i Drakkar che scrutano la vallata con potenti telescopi.

nave è immobile sotto una sporgenza di roccia che spunta dal fianco di una montagna. Banedon sta al timone, ma non è più in trance.

"Drakkar", dice additando la valle assolata. "Con l'alba sono arrivati anche loro".

Osservi questo paesaggio a te sconosciuto, una vallata montuosa da cui si ergono instabili colonne di roccia. I Vassaki chiamano questo posto "Istrice di Pietra". Le colonne di roccia sono così alte che sembrano crollare da un momento all'altro. Appollaiati là sopra ci sono dei Kraan con i loro cavalieri, i Drakkar, che stanno scrutando la vallata con dei telescopi. Appena dopo un'ora prendono il volo e scompaiono.

"Tira su le vele, Nolrim", ordina Banedon, la cui voce si sente a stento nel ronzio del vascello. "Abbiamo una bella corsa da fare!"

Se possiedi un Cubo di Cristallo Nero, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **247**.

381

Corri attraverso l'arcata e ti imbatti in una guardia del palazzo. Nell'impatto ti ferisci alle costole e perdi l'equilibrio, ma cerchi di aggrapparti alla parete per non precipitare. La guardia giace stordita sul pavimento, ma con uno scatto incredibile afferra un'ascia d'acciaio lucente e la lancia contro le tue gambe.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramas della Caccia, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **368.**
Se va da 5 a 11, vai al **252.**

382

Improvvisamente il guerriero Drakkar urla e con le braccia tese cerca di aggrapparsi a qualcosa. È preda di qualche invisibile potere che lo sta portando alla morte.

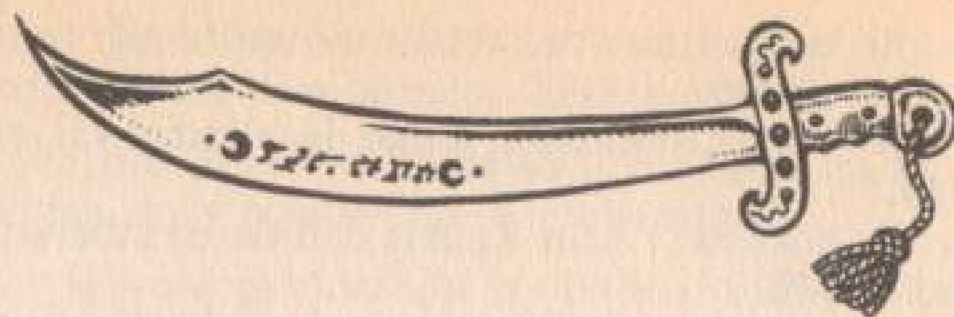
Balzi all'indietro, e senti un macabro rumore di ossa rotte e il gracchiare acuto del Kraan che precipita. Il Drakkar si schianta sul ponte e rotola fino al parapetto.

Vai al **294.**

383

Ti trascini a fatica sulla sabbia rossastra e ti copri la faccia per ripararti dalla polvere. Tutto ciò che cresce in questa desolata distesa è l'erba spinosa che ti lacera i gambali. Presto attraversi il letto asciutto di un fiume, che porta ad una caverna nel fianco della collina. Una porta di legno chiude l'entrata della caverna, ma non riesci a capire le strane parole che ci son scritte sopra.

Se vuoi entrare nella caverna, vai al **235.**
Se preferisci continuare il tuo cammino verso Ikaresh, vai al **272.**



384

Non hai calcolato bene con quanta forza lanciare il Dardo. Il tiro è corto, e così colpisci un gabbiano che stava appollaiato sul parapetto della piattaforma. Lo sfortunato uccello fa ancora qualche passo tremante prima di cadere stecchito.

La guardia si avvicina all'uccello e con un calcio lo fa cadere giù. Lo guarda precipitare verso i giardini del palazzo, inconsapevole del fatto che quel dardo soporifero era destinato a lui.

Vai al **282.**

385

La fiammata blu ti ustiona il braccio e la faccia. Vieni scaraventato giù dalla piattaforma, mentre i frammenti di cristallo nero ti cadono addosso. Perdi dodici punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **316.**

386

A pochi passi dalla piazza del Mercato c'è un piccolo cortile sulla sinistra, e in fondo una casa con la porta blu.

Se vuoi entrare nel cortile e bussare alla porta, vai al **206.**

Se vuoi continuare lungo la strada, vai al **346.**

Se possiedi l'Arte Ramas dell'Orientamento, vai al **292.**

387

Il cuore ti balza in petto. Non ci sono altre scale che scendono dalla piattaforma: sei in trappola. Prima che tu possa ideare un piano di fuga i Drakkar ti sono addosso.

Drakkar: Combattività 17 Resistenza 35

L'unico modo per evitare il combattimento è saltare giù dalla torre nei giardini sottostanti, più di trenta metri sotto di te.

Se vuoi saltare, vai al **205.**
Se vinci il combattimento, vai al **341.**

388

Segui la strada che si inoltra nel quartiere dei fabbricanti d'armi di Ikaresh. Un venditore ambulante espone una collezione di spade e pugnali che attirano la tua attenzione: sono di fattura elegante e molto affilati. Su una tavoletta di legno sono segnati i prezzi:

Spade: 5 Corone d'oro
Pugnali: 3 Corone d'oro
Spadoni: 9 Corone d'oro

Puoi acquistare qualsiasi arma. Continuando lungo la strada arrivate in un mercato di carni dove sono esposti dei buoi macellati. Non sei sorpreso nel vedere gli abitanti di questo quartiere girare per le strade con una benda di cotone sul naso, data la puzza insopportabile.

Alla fine arrivi ad un bivio, ma nessun cartello indica dove conducono le nuove strade.

Se vuoi prendere la strada a sinistra, vai al **216.**

Se vuoi prendere la strada a destra, vai al **367.**



389

Appena arrivi sulla piattaforma, la sentinella si gira per affrontarti. Lascia perdere il suo oro e prepara la lancia per colpirti. Devi affrontarlo, poiché si trova fra te e la gabbia dell'Itikar.

Sentinella: Combattività 15 Resistenza 23

Se vinci e vuoi perquisire il corpo della sentinella, vai al **207.**

Se invece vuoi affrettarti subito verso la gabbia dell'Itikar, vai al **224.**



390

Balzi su Haakon con la tua arma, pronto a sferrare un colpo mortale. Ma mentre stai per colpire, un terribile pugno ti spezza il polso. Perdi moltissimo sangue e le dita si intorpidiscono, devi lasciar cadere l'arma. Haakon ti colpisce di nuovo, sferrandoti un pugno micidiale al petto e facendoti stramazzare al suolo. Cerchi di rialzarti, ma la battaglia è ormai perduta: Haakon ha recuperato la pietra lucente. L'ultima cosa che vedi prima di essere annientato dalla fiamma blu è la smorfia di trionfo del Signore delle Tenebre.

La tua vita e tutte le speranze per il tuo paese finiscono qui.

391

Mentre avanzi sul sentiero, delle acute grida risuonano tra i rami bassi e le piante rampicanti. L'aria è umida come in una giungla. Continui a camminare, ma a fatica: il fango appiccicoso si attacca agli stivali come argilla di fiume.

Un improvviso movimento davanti a te ti costringe a nasconderti: un gruppo di Drakkar sta arrivando da questa parte, capeggiati da una figura vestita di rosso.

Se hai raggiunto il grado Ramas di Tutore o uno superiore, vai al **242**.
Se non lo hai raggiunto, vai al **222**.

392

La birra è densa e cremosa, ed ha un sapore simile al distillato di mele. Tracanni il boccale e ti pulisci le labbra con il dorso della mano.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è minore di 15, sottrai 2 dal numero uscito. Se i tuoi punti di Resistenza superano i 25, aggiungi 2. Se hai raggiunto il grado Ramas di Sapiente, aggiungi 3 al totale.

Se il totale è 7 o meno, vai al **364**.
Se è maggiore di 7, vai al **218**.

393

Corri attraverso il fogliame con ancora nella testa l'urlo tremendo del Vordak. Se non possiedi l'Arte Ramas dello Psicoschermo perdi due punti di Resistenza. Improvvisamente un guerriero Drakkar balza fuori dagli alberi davanti a te, pronto a sferrarti un colpo mortale con il suo nero spadone.

Drakkar: Combattività 16 Resistenza 25

Togli due punti dalla tua Combattività nel primo scontro per il fattore sorpresa. Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri.

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **228**.
Se vinci, vai al **255**.



394

Il Drakkar lancia un grido di orrore e lascia cadere lo spadone. Cerca disperatamente di togliersi la maschera che gli copre il volto. Quando la maschera si apre, ne esce uno sciame di insetti ronzanti. Il Drakkar urla come un pazzo mentre gli animaletti entrano ed escono dall'armatura pungendolo incessantemente. In preda al panico inciampa sul parapetto e precipita nel vuoto.

Vai al **306**.

395

Davanti a te c'è un lungo corridoio di pietra. Sulle pareti sono appese delle torce, che illuminano delle strane scritte scolpite sulla pietra gialla.

Ad intervalli regolari vedi dei lastroni che si protendono nel corridoio principale. Ti fermi per dare un'occhiata ad uno di essi e al pavimento sottostante e giungi ad una spaventosa conclusione: sono delle trappole. I Signori delle Tenebre, piuttosto che insegnare ai Giak come evitarle, hanno deliberatamente usato i loro schiavi per farle scattare. Una volta scattata la trappola, i corpi straziati venivano sepolti e altri Giak venivano mandati avanti. Con i corpi di quei poveretti hanno riempito le fosse, coperte di sabbia, su cui ora stai camminando. Il pensiero di questa barbarie ti fa inorridire.

Dopo un paio di chilometri arrivi ad una larga porta di pietra cesellata. Vedi un debole raggio di luce proveniente da una fessura nel soffitto che crea un cerchio di luce vicino ad un'altra

fessura sul pavimento. Sulla parete vicino alla porta c'è una tacca triangolare non più larga di una Corona d'oro.

Se possiedi un Prisma, vai al **233**.
Se possiedi un Triangolo di Pietra Blu, vai al **245**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **298**.



396

Dentro alla torre di marmo due scale a chiocciola si incontrano su un pianerottolo. Senti un distante rumore di passi farsi sempre più vicino. Proviene da una delle scale, ma quale? Improvvisamente appare un gruppo di guerrieri Drakkar: stanno attraversando il ponte che porta alla torre. Devi scappare.

Se vuoi imboccare la scala che sale, vai al **322**.
Se vuoi scendere per l'altra scala, vai al **360**.
Se possiedi l'Arte Ramas del Sesto Senso, vai al **266**.

397

Avidamente la vecchia afferra la moneta e la morde. Una volta capito che è vera, scuote il capo e aspetta le vostre domande.

Se vuoi chiederle se è Soushilla, vai al **307**.
Se vuoi chiederle dove potete trovare Tipasa l'Errante, vai al **314**.



398

La guardia cerca di strappar via il Dardo conficcato nella nuca, ma prima di capire cosa è successo perde i sensi e cade a terra.

Riesci a sentire il rumore di passi provenienti dal tetto del palazzo: i Drakkar sono arrivati. Devi agire velocemente se vuoi evitarli.

Se vuoi perquisire il corpo della guardia addormentata, vai al **207**.
Se vuoi affrettarti verso la gabbia dell'Itikar, vai al **224**.

399

Banedon abbassa la sua bacchetta con un'espressione ironica. "Ahimè, sono stato troppo lento nel difendermi, Lupo Solitario" dice guardandosi il braccio. Ti inginocchi al suo fianco ed estrai la lancia che lo inchioda al pavimento. È una brutta ferita: cerchi in fretta di fermare l'emorragia con delle strisce di stoffa strappate dalla sua veste blu. Riconosci gli indumenti: sono l'abbigliamento di un tutore. Sembra che il giovane Banedon sia stato promosso a un grado superiore dall'ultima volta che lo hai visto.

"Il destino vuole che ci incontriamo solo in loro compagnia", esclama guardando i Kraan. "Aiutami ad alzarmi, dobbiamo scappare prima che ci attacchino".

Sollevi Banedon, che afferra il timone: una sfera di cristallo lucente con centinaia di sfaccettature, infilata in cima ad una verga d'argento. Appena le sue mani toccano il cristallo senti una tremenda esplosione.

Vai al **323**.



400 *(fig. 24)*

Esamini attentamente il pavimento dove Haakon è caduto, ma non c'è traccia del suo corpo. L'atmosfera è stranamente calma, come se fosse calata un'ombra malvagia.

Ti giri e ti avvicini al trono dove Haakon stava seduto ad aspettarti. Dietro ad esso c'è un portale con un'antica scritta scolpita nella pietra rossa. Sotto l'iscrizione c'è l'impronta di una mano umana. Istintivamente vi appoggi la mano, e vedi che aderisce perfettamente.

Il portale si apre silenziosamente rivelando ciò che hai tanto cercato: Il Libro del Ramastan. Appoggiato ad un piedistallo il libro giace aperto, pronto a rivelare solo a te i suoi segreti. Mentre sollevi il libro sacro, tutto intorno a te comincia a tremare. Il cuore ti batte dall'emozione. Chiudi il libro ed esci dalla stanza.

Quando raggiungi le colline Koneshi, Banedon ha portato a termine con successo la sua missione: ti sta aspettando con Tipasa. Mentre ti vedono arrivare con in mano il Libro del Ramastan, riescono a trattenere a stento la loro eccitazione.

"Questa notte di trionfo porterà nuove speranze al regno di Sommerlund. I Ramas sono rinati" dice Banedon esultante.

La missione è compiuta. Hai trovato il Libro del Ramastan e hai liberato le terre di Magnamund dall'incubo di Haakon. Ma per te, Maestro Ramas Lupo Solitario, l'avventura è appena incominciata.

(fig. 24) È il libro del Ramastan, che ha custodito per te i suoi segreti . . .

Ora devi camminare sul sentiero dei Grandi Maestri, ma per imparare i segreti del Ramastan dovrai affrontare una nuova avventura

Nel regno del terrore.



TABELLA DEL DESTINO

2	5	0	4	8	6	6	8	4	1
0	5	9	5	7	0	9	4	6	5
2	8	2	5	6	3	2	7	9	6
1	6	8	4	0	4	1	3	8	7
7	5	6	2	0	4	1	6	3	1
6	6	8	4	1	2	5	0	4	8
0	9	4	6	5	0	5	9	5	7
3	2	7	9	6	2	8	2	5	6
4	1	3	8	7	1	6	8	4	0
4	1	6	3	1	7	5	6	2	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramas.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino («N» indica i punti di Resistenza persi dal nemico, «LS» quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 O MENO	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 O PIÙ	
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –8	N –8	N –9	1
	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –9	N –9	N –10	2
	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –10	N –10	N –11	3
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –11	N –11	N –12	4
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –12	N –12	N –14	5
	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –14	N –14	N –16	6
	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1	
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –16	N –16	N –18	7
	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –18	N –18	N M	8
	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N M	N M	N M	9
	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M	0
	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO M = MORTO

OMBRE SULLA SABBIA

5



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. Nel lontano regno di Vassagonia, dove sulle sabbie infuocate si profilano mostruose creature volanti, dove nei palazzi fiabeschi ogni stanza nasconde un'insidia, tu, Lupo Solitario, sei chiamato a una missione di vitale importanza per il tuo paese.
Dovrai affrontare in combattimento avversari crudeli e spietati che non si fermano davanti a nessun ostacolo.
Dovrai impiegare le misteriose Arti che hai imparato nell'antico monastero Ramas.
Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-069-X

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu